USER

ΤΕΥΧΟΣ 83 | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1997 | ΔΡΧ 1000

Το απαραίτητο περιοδικό για τα παιχνίδια σε PC

Μόνο 1.000 δρχ. και ΔΩΡΟ ένα καταπληκτικό CD γεμάτο παιχνίδια

Red Alert
ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

Οι πλήρεις λύσεις των
Atlantis
Shivers 2

REVIEWS
- X-WING VS TIE-FIGHTER
- TERRACIDE
- 688I HUNTER/KILLER
- A-10 CUBA
- GUTS N' GARTER
- FORMULA CARTS
- ECSTATICA 2
- CARMAGEDDON
- TOY STORY
- PETE SAMPRAS TENNIS 97
- UEFA CHAMPIONS
- SAND WARRIORS

Atlantis

MEGA REVIEW
DUNGEON KEEPER

Ειδήσεις • Previews • Νέα Προϊόντα • Hints & Tips • Online Νέα • Netsurfing • Προγραμματισμός

Για να ξέρετε τι παίζεται...

ΤΖΕΦ ΓΚΟΛΝΤΜΠΛΑΜ • ΤΖΩΝ ΚΛΙΖ • ΚΛΙΝΤ ΙΣΤΓΟΥΝΤ

TOTAL FiLM

ΔΩΡΟ! ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΣΙΝΕΜΑ CD

ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΡΕΤΕ ΤΙ ΠΑΙΖΕΤΑΙ

Τεύχος 2 Σεπτέμβριος 1997 1.800 δρχ.

Μετά την ταινία Ο Βράχος...

ΑΠΟΔΡΑΣΗ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ

«Κάνω ό,τι γουστάρω...»

ΜΑΙΡΗ ΧΡΟΝΟΠΟΥΛΟΥ





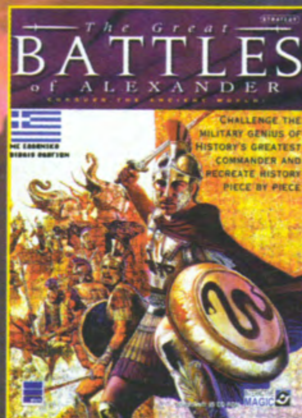
Τα πάντα για τον κινηματογράφο

ΖΗΤΑΤΕ ...Δράση; Περιπέτεια; Μυστήριο; Συναγωνισμό;



CD-ROM

με Ελληνικό βιβλίο οδηγιών, σε προσιτές τιμές

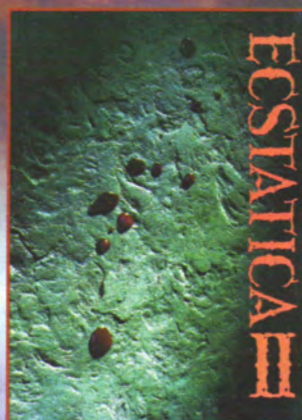












Σε όλα τα καλά καταστήματα computer & software

CD media AE
MULTIMEDIA

Γεωργαντά 1Α • Κηφισιά 145 62 • Τηλ: 62 33 906 • Fax: 62 33 904

e mail: cdmedia@cdmedia.gr • WWW: http://www.cdmedia.gr

Διάθεση Β. Ελλάδος: ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ Α.Ε.Β.Ε. Νικηφόρου Ουρανού 3 - 546 27 Θεσσαλονίκη - Τηλ.: 55 46 36 - Fax: 55 43 63

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



















USER

usermag@otenet.gr

ΤΕΥΧΟΣ 83
ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ '97

ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΤΗΛ. 2814823 FAX: 2849064

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΧΡΗΣΤΟΣ ΓΛΗΓΟΡΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ - ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΑΤΣΩΤΗΣ
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΧΡΥΣΟΧΟΥ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΑΚΑΛΟΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΡΙΝΟΣ
ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΛΟΥΒΡΟΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΟΣ
ΑΛΕΚΟΣ ΚΑΚΑΒΑΣ
ΑΓΓΕΛΟΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ
ΦΩΤΗΣ ΘΑΝΟΠΟΥΛΟΣ
ΜΑΡΙΑ ΧΡΥΣΟΧΟΥ
ΝΑΝΤΙΑ ΤΣΕΛΙΟΥ
ΕΙΡΗΝΗ-ΧΡΥΣΟΒΑΛΑΝΤΟΥ ΤΖΩΡΤΑ
DEREK DELA FUENTE

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ MARKETING
ΔΡΟΣΟΣ ΔΡΟΣΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΤΖΟΥΒΑΡΑ ΝΤΟΡΑ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΑΣΗΜΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΝΕΓΡΕΠΟΝΤΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ

LAYOUT & DTP
ΠΑΠΠΑΣ ΛΑΜΠΡΟΣ
ΑΓΓΕΛΕΛΛΗ ΠΗΝΕΛΟΠΗ
ΜΕΛΕΝΙΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΩΝ
ΧΟΧΛΑΚΑΚΗ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ,

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ
ΜΑΝΟΣ ΚΡΟΚΟΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ - FILM
DELTA GRAPH

ΜΟΝΤΑΖ:
ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ
ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ ΕΦΗ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΖΑΦΕΙΡΟΠΟΥΛΟΥ ΛΕΤΑ
Τηλ. 2849062, ώρες κοινού 8.30-3.30 Δευτ. έως Παρ.

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: Αφοι ΡΟΗ ΑΕ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΤΥΠΟΕΚΔΟΤΙΚΗ ΑΕ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΒΙΒΛΙΟΔΕΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ: ΑΛΟΙΜΟΝΟΣ-ΝΙΚΟΛΑΟΥ ΑΕ

Λίγα λόγια για το τεύχος
(και όχι μόνο)

Αγαπητοί αναγνώστες και αναγνώστριες,

Αυτό το editorial έχει μια μικρή ιδιαιτερότητα: Γράφεται πριν από τις καλοκαιρινές διακοπές για να το διαβάσετε μετά. Βέβαια συνηθίζεται η ψυχολογική μας κατάσταση να είναι ίδια και στη μία και στην άλλη περίπτωση. Πριν από τις διακοπές, κυριαρχεί η ραθυμία καθώς ονειρευόμαστε τους εαυτούς μας ξαπλωμένους σε κάποια παραλία, με συντροφιά τον γαλάζιο ουρανό, τη δροσερή θάλασσα και το διπλό, καλοκαιρινό τεύχος του USER! Μετά τις διακοπές, κυριαρχεί πάλι η ραθυμία, καθώς θυμόμαστε τους εαυτούς μας, ξαπλωμένους σε κάποια παραλία, με συντροφιά τον γαλάζιο ουρανό και τη δροσερή θάλασσα, μόνο που τώρα έχουμε στα χέρια μας το νέο τεύχος του USER! Η ραθυμία λοιπόν ευθύνεται για το ότι ο γράφων δεν πρόκειται και σε αυτό το editorial να ασχοληθεί με κάποια μεγάλη -ή μικρότερη- αλήθεια της ζωής. Από την άλλη μεριά όμως είναι και συναρπαστικό το νέο ξεκίνημα του περιοδικού που κρατάτε στα χέρια σας.

Εδώ ίσως είναι απαραίτητο ένα μικρό μάθημα ιστορίας, για τους καινούριους βέβαια αναγνώστες μας, καθώς "οι παλιοί είναι αλλιώς". Το USER λοιπόν, πέρσι τέτοια εποχή αύξησε την τιμή του από 1000 σε 1500 δραχμές. Αυτή η αύξηση δεν έγινε αυθαίρετα, καθώς μαζί με το USER αγόραζε κανείς και το Multimedia USER. Στην πορεία, αυτό το ένθετο ενσωματώθηκε στο κυρίως περιοδικό. Βεβαίως η ανταπόκρισή σας ήταν θετική, καθώς το USER κέρδιζε τόσο σε όγκο, όσο και σε θεματογραφία. Παρ' όλα αυτά εμείς δεν αδιαφορήσαμε και για εκείνους τους αναγνώστες στους οποίους η αύξηση της τιμής δημιουργούσε πρόβλημα. Ετσι λίγους μήνες αργότερα, η Delta Graph κυκλοφόρησε την ελληνική έκδοση του PC Powerplay, ενός περιοδικού που κόστιζε 900 δραχμές, ίσως μικρού σε μέγεθος, αλλά με ένα καταπληκτικό CD, που απευθύνονταν -όπως και το USER βέβαια- στους gamers. Ισως κάποιος σκεφτεί πως το PC Powerplay ήταν ανταγωνιστικό του USER αλλά για όλους εμάς στην εταιρεία, επρόκειτο για ένα "αδελφό" έντυπο που κάλυπτε τα κενά που άφησε το USER. Για λόγους πέρα από το δικό μας έλεγχο όμως, αναγκαστήκαμε πριν από λίγο καιρό να διακόψουμε την κυκλοφορία του PC Powerplay. Ετσι ο αρχικός προβληματισμός της περσινής αύξησης της τιμής επανήλθε στο προσκήνιο. Για να μην τα πολυλογώ, ο εκδότης μας, πήρε τη γενναία απόφαση να καλύψει το κενό αυτό με το ίδιο το USER. Τι καλύτερο άλλωστε; Τώρα, κάποιος πονηρός ίσως σκεφτεί "εντάξει, αλλά με ποιες θυσίες;". Το ίδιο το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας, δίνει την απάντηση. Ολα είναι θέμα οικονομίας χώρου. Συνεχίζουμε να έχουμε τα πολλά reviews όλων των "καυτών" παιχνιδιών, ενώ δεν θα κλείσουμε την πόρτα και στους software τίτλους που αξίζουν, ειδικά μάλιστα αν είναι φτιαγμένοι από ελληνικά χέρια, όπως το "Αγιον Ορος". Μήπως νομίζατε ότι θα θυσιάσουμε το Spellshop; Δύο λύσεις φιλοξενεί αυτό το μήνα: Το καταπληκτικό Shivers 2 και το καταπληκτικότερο Atlantis. Η συνολική λύση του τελευταίου αριθμεί 18 σελίδες και για πρακτικούς λόγους θα δημοσιευτεί σε δύο συνέχειες. Μήπως κόπηκαν οι σελίδες των Hints & Tips ή του Οδηγού Στρατηγικής; Μήπως δεν έχουμε τις κλασικές σελίδες των Νέων, των Previews, του Netsurfing και της Αλληλογραφίας; Ούτε βέβαια σκέφθηκε κανείς να αφαιρέσει τις νέες στήλες των ειδήσεων από το Internet, των πρώτων παρουσιάσεων Hardware και Software, του Προγραμματισμού και του διηγήματος ΕΦ. Κι επειδή το USER είναι και θα είναι πάντα ένα περιοδικό με άποψη, γυρίστε σελίδα και διαβάστε τις Ηλεκτρονικές Ταξιαρχίες. Και αναμένονται κι άλλες στήλες! Μη φοβάστε, ούτε οι συνηθισμένοι διαγωνισμοί θα λείψουν. Εννοείται βέβαια ότι το CD-ROM παραμένει σταθερά στη θέση του. Κι όχι μόνο αυτό αλλά θα γίνει ακόμη καλύτερο. Γι' αυτό όμως, κάντε υπομονή μέχρι τον άλλο μήνα. Είπαμε, άστε να πάμε κι εμείς διακοπές!

Χρήστος Γληγόρης

Ηλεκτρονικές Ταξιαρχίες

Kasparov εναντίον Deep Blue. Πρόκειται για τη σκακιστική μάχη που για πολλούς συμβολίζει τον αγώνα του ανθρώπου εναντίον της μηχανής. Τα media έδωσαν μεγάλη προβολή στο θέμα και ιδιαίτερη σημασία στο αποτέλεσμα: την ήττα του ανθρώπου. Μετά από χιλιετίες κυριαρχίας της ανθρώπινης νοημοσύνης πάνω στη γή, ήρθε η ώρα για ένα δημιούργημα του να τον νικήσει. Ο Deep Blue σύμφωνα με την άποψη που έχει περάσει στο ευρύ κοινό, αντιπροσωπεύει τον νοήμονα υπολογιστή ο οποίος μπορεί να ανταγωνιστεί το ανθρώπινο γένος και όπως γίνεται σε όλες τις ταινίες επιστημονικής φαντασίας, η νοημοσύνη του να του επιτρέψει να παίρνει αυτόβουλα αποφάσεις που πιθανών να απειλήσουν την ανθρώπινη υπόσταση...

Ο Deep Blue όντως είναι σίγουρα ένα εξαιρετικό επίτευγμα της πληροφορικής, αφού νίκησε τον βασιλιά του σκακιού Kasparov. Ωστόσο αυτό τον κάνει έξυπνο και νοήμονα; Η απάντηση είναι σαφέστατα όχι! Ας δούμε το γιατί. Ο τρόπος με τον οποίον σκέπτεται ο Deep Blue δεν έχει καμία σχέση με αυτόν που σκέφτεται ένας κοινός άνθρωπος. Είναι μια μηχανή που εξετάζει όλες τις κινήσεις που μπορεί να αναπτυχθούν σε μια σκακιέρα και με έναν κατάλληλο αλγόριθμο κρίνει την ποιότητα της κάθε κίνησης. Ενας κλασικός brute force αλγόριθμος! Οσον αφορά τις κινήσεις του ανοίγματος, ο Deep Blue συμβουλεύεται μια τεράστια database στην οποία έχουν καταχωρηθεί όλα τα ανοίγματα των τελευταίων 100 χρόνων. Το κλείσιμο της παρτίδας γίνεται με δύο τρόπους. Εάν έχουν απομείνει 5 πιόνια τότε το παιχνίδι παίζεται μέσα από μια database με κλεισίματα, διαφορετικά αναλαμβάνει ο brute force αλγόριθμος.

Δεν υπάρχει πουθενά ίχνος τεχνητής νοημοσύνης! Με λίγα λόγια ο νέος πρωταθλητής του σκακιού, είναι πολύ πιο χαζός ακόμη κι από τον πιο χαζό άνθρωπο του κόσμου. Εχει αρνητικό IQ! Εάν ο Deep Blue σκεφτόταν και νικούσε τον Kasparov, εξομοιώνοντας τη λειτουργία ενός ανθρώπινου εγκεφάλου τότε σίγουρα θα βρισκόμασταν σε δίλημμα! Ο άνθρωπος δεν λειτουργεί με brute force τρόπο, δηλαδή δεν εξετάζει μια προς μια όλες τις εκδοχές του παιχνιδιού. Χρησιμοποιεί νοημοσύνη, που σημαίνει ότι εξετάζει επιλεκτικά ορισμένες κινήσεις, μελετά τον αντίπαλό του, φαντάζεται προς τα που κατευθύνεται το παιχνίδι και προσπαθεί να αντιδράσει ανάλογα. Ωστόσο γιατί μέχρι τώρα κανένας υπολογιστής δεν μπόρεσε να νικήσει τον πρωταθλητή σκακιού; Τί παραπάνω έχει η μηχανή της IBM; Η απάντηση είναι απλή, ο Deep Blue διαθέτει 512 επεξεργαστές Power PC στα 133 MHz και αρκετά σε πλήθος ειδικευμένα ολοκληρωμένα, τα οποία μπορούν να επεξεργαστούν 50 έως και 100 δισεκατομμύρια κινήσεις μέσα σε τρία λεπτά. Με λίγα λόγια διαθέτει ΤΑΧΥΤΗΤΑ και ΟΧΙ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ.

Ο ηλεκτρονικός σκακιστής μπορεί να επεξεργαστεί μέχρι 10 ολόκληρες κινήσεις μπροστά, ή αλλιώς να εξετάσει 10^{30} από τις μελλοντικές παρτίδες που μπορεί να παιχτούν. Ορισμένες από αυτές καταλήγουν σε νίκη, άλλες σε ήττα και άλλες σε ισοπαλία. Εάν δεν είχε αυτή την υπολογιστική ισχύ τότε σίγουρα δεν θα μπορούσε να προσεγγίσει το βάθος των 10 κινήσεων στα τρία λεπτά, ούτε και να απειλήσει τον Kasparov. Ο Deep Thought (το προηγούμενο μοντέλο του Deep Blue) μπορούσε να προηγηθεί 5 κινήσεις μπροστά, εξετάζοντας 750.000 διαφορετικές εκδοχές του παιχνιδιού το δευτερόλεπτο. Η τύχη του ήταν να καταλήξει να είναι ένας από τους χειρότερους παίκτες, με 2465 βαθμούς στην κλίμακα FIDE. Αποδείξαμε πως ο Deep Blue είναι απλά μια μηχανή για σκάκι, χωρίς νοημοσύνη παρά μόνο... brute force.

Το γεγονός είναι όμως ένα: ο Kasparov έχασε. Πριν ωστόσο βιαστούμε για συμπεράσματα, ας κάνουμε ένα μικρό συγκριτικό των δύο παικτών. Ο Kasparov μπορεί να "επεξεργαστεί" δύο ή τρεις κινήσεις το δευτερόλεπτο, ενώ ο Deep Blue 200 εκατομμύρια. Εάν και οι δύο έπαιζαν με τη στρατηγική του Deep Blue, τότε ο Kasparov θα χρειαζόταν 66 εκατομμύρια δευτερόλεπτα - δύο χρόνια περίπου - για να εξετάσει τα 200 εκατομμύρια κινήσεων του Deep Blue. Και επειδή οι παίκτες έχουν μέσο όρο τρία λεπτά για να επιλέξουν την κίνηση τους, ο Kasparov θα χρειαζόταν να κοιτάει τη σκακιέρα επί 360 χρόνια σε αντιστοιχία με τα τρία λεπτά που χρειάζεται ο Deep Blue. Παρόλα αυτά, ο Kasparov νίκησε 1 παιχνίδι και έφερε ισοπαλία σε τρία ακόμα, μπροστά σε έναν σαφώς ταχύτερο αντίπαλο.

Ο Deep Blue από άποψη hardware είναι μηχανή εκπληκτικής αρχιτεκτονικής. Το πρόγραμμα που τον κάνει να παίζει σκάκι (αναπτύχθηκε σε C και τρέχει σε AIX), είναι και αυτό άξιο βραβείου, αφού το να κάνεις 512 επεξεργαστές να δουλέψουν παράλληλα είναι και αυτό κατόρθωμα. Ενα μεγάλο μπράβο στην ομάδα ανάπτυξης του.

Ωστόσο για εμάς ο Kasparov και το πάθος του για τη διάδοση του σκακιού, θα είναι για πάντα οι νικητές...

Δημήτρης Χρυσοχού

NEWS

V-Rally



Το V-Rally είναι ένας νέος racing τίτλος από την Infogrames, που υπόσχεται μεγάλη ένταση και δυνατές συγκινήσεις. Εχοντας ώς βασικό κίνητρο την εξομοίωση ενός πραγματικού αγώνα αυτοκινήτου, το V-Rally προσφέρει υψηλό βαθμό ρεαλισμού στα γραφικά, λεπτομερή σχεδιασμό των οχημάτων και του εξωτερικού περιβάλλοντος. Περιλαμβάνει 11 αυτοκίνητα του Παγκόσμιου Πρωταθλήματος Ράλλυ 1997, μοντέλα όπως το Renault Megane Coupe, το Peugeot 306 Turbo, Ford Escrort Cosworth, Subaru Impera, Seat Ibiza Fluo κ.α. Σύμφωνα με την κατασκευάστρια εταιρεία, ο σχεδιασμός των αυτοκινήτων, από την εξωτερική εμφάνιση μέχρι και τη δυναμική της οδικής συμπεριφοράς έχουν γίνει με μεθόδους και πρακτικές που εφαρμόζουν οι μεγαλύτεροι κατασκευαστές αυτοκινήτων. Μερικά επιπλέον χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι το μεγάλο πλήθος πιστών (περισσότερες από 41!) - συμπεριλαμβάνεται και το ράλι Ακρόπολις-, η τρισδιάστατη απεικόνιση των πιστών, ο ρεαλιστικός ήχος, τα πολλά ειδικά εφέ και η οδήγηση τη νύχτα. Υποστηρίζονται multiplayer παιχνίδια από 2 έως και 4 παίκτες ταυτόχρονα.





H SYSWARE A.E στο χρηματιστήριο

Η SYSWARE A.E. σε μια προσπάθειά της να ισχυροποιήσει τη θέση της στην αγορά της πληροφορικής, προχώρησε μετά από έγκριση του Διοικητικού Συμβουλίου του Χρηματιστηρίου Αθηνών στην αύξηση του μετοχικού της κεφαλαίου, εκδίδοντας 300.000 νέες κοινές ονομαστικές μετοχές.

NEC Multisync P1150

Η InfoQuest ανακοίνωσε τη διάθεση του MultiSync P1150, του νέου monitor της NEC υψηλών απαιτήσεων. Το P1150 προσφέρει όσα αναζητεί ένας έμπειρος και ισχυρός gamer ή και γραφίστας, όπως μεγάλη επιφάνεια εργασίας και πολύ καλή ποιότητα απεικόνισης. Με διάσταση 21 ιντσών και τεχνολογία OptiClear με αντιστατική επικάλυψη πολλαπλών στρώσεων, το P1150 υπόσχεται να καλύψει εργονομικά όλες τις υψηλές αναλύσεις όπως τα 1024x768 με 117 Hz, 1280x1024 / 103 Hz, 1152x870 / 103 Hz, 1600x1200 / 75 MHz. Προσφέρει δυνατότητα 28 διαφορετικών ρυθμίσεων.

MultiSync P1150



Προσγείωση στον Αρη με τον Deep Blue

Η ίδια τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε στον σκακιστικό αγώνα του Gary Kasparov φρόντισε και για την ασφαλή προσγείωση του PathFinder της NASA στον Αρη. Ο υπολογιστής του Pathfinder, ο RAD 6000, βασίζεται στην τεχνολογία του RS/6000 της IBM. Ο RAD 6000 αναφέρεται πώς είναι ο ισχυρότερος υπολογιστής που χρησιμοποιήθηκε ποτέ σε διαστημικό σκάφος και ο πρώτος υπολογιστής "κοινής χρήσης" πήγε στο διάστημα.

Το σύστημα το οποίο προμήθευσε η Locked Martin Federal Systems στην Manassa της Virginia ενσωματώνει ένα chip ανθεκτικό στην ακτινοβολία που φυσικά υλοποιεί την τεχνολογία των επεξεργαστών RS/6000. Ο RAD 6000, φρόντισε για τις περισσότερες από 100 πυροδοτήσεις που επέτρεψαν στον Pathfinder να προσεδαφιστεί με ασφάλεια στον Αρη, συμπεριλαμβανομένων και αυτών για την ανάπτυξη των αλεξιπτώτων και αερόσακων καθώς και των πυραύλων ανάδρασης.

Ο υπολογιστής αυτός ελέγχει και σημαντικές λειτουργίες όπως της επικοινωνίας με τη Γή,



το σύστημα διεύθυνσης του τροχήλατου Sojourne, διαχειρίζεται την κάμερα που στέλνει φωτογραφίες, κατευθύνει τον μετεωρολογικό σταθμό και μελετάει την ατμόσφαιρα του κόκκινου πλανήτη. Η NASA κατασκεύασε τον Pathfinder μέσα σε 3 χρόνια με κόστος 170 εκατ. δολαρίων.

Τα χαμηλά επίπεδα κόστους επιτεύχθηκαν χάρη στη χρήση κοινού hardware που ενσωματώνει ο RS/6000. Σήμερα χρησιμοποιούνται περισσότερα από 600.000 συστήματα RS/6000 διανεμημένα σε 100.000 πελάτες. Τα RS/6000 βασίζονται σε PowerPC με λειτουργικό σύστημα της IBM. Τα RS/6000 χρησιμοποιούνται και σε σημαντικές εφαρμογές όπως για παράδειγμα στο Υπουργείο Ενέργειας της ΗΠΑ.

Σύμφωνα με τους ειδικούς ένα RS/6000 SP θα λειτουργεί ώς επόπτης των πυρηνικών αποθεμάτων των ΗΠΑ. Χρησιμοποιήθηκε ώς WEB Server για τους Ολυμπιακούς αγώνες του 1996 στην Ατλάντα, ενώ τέλος χρησιμοποιήθηκε για την ανακατασκευή της ιστορικής εκκλησίας Fraunkirche στή Δρέσδη. Πρόκειται για ένα από τα μεγαλύτερα αρχιτεκτονικά επιτεύγματα στην Ευρώπη.

Επενδύσεις από τον όμιλο Quest

Σε πρόσθετες επενδύσεις ύψους 240 εκατομμυρίων δραχμών, προχωρεί ο Ομιλος Quest, ολοκληρώνοντας ένα πρώτο επενδυτικό κύκλο στο χώρο των υπηρεσιών Internet. Οι επενδύσεις αφορούν το εκσυγχρονισμό της υποδομής και την ενίσχυση ανθρώπινου δυναμικού της Hellas On Line (HOL).
Η HOL θα επενδύσει σε υπηρεσίες ηλεκτρονικού εμπορίου, ασφάλειας δικτύων και συναλλαγών, ταχύτητα εξυπηρέτησης, ευκολίας πρόσβασης αλλά και υποστήριξης. Η Hellas On Line έχει ενταχθεί στο στρατηγικό σχεδιασμό και τη διοίκηση του Ομίλου Quest.



Network PC

Πριν από μερικούς μήνες, η Intel σε συνεργασία με άλλους πρωταγωνιστές του κλάδου υπολογιστών, παρουσίασε επίσημα το NetWork PC. Πρόκειται για έναν απλό προσωπικό υπολογιστή του οποίου η λειτουργία βασίζεται στο δίκτυο. Ηδη πολλοί κατασκευαστές έχουν προχωρήσει στην κατασκευή και παρουσίαση τέτοιων συστημάτων. Το αρκετά πρωτοποριακό σχέδιο του Net PC θα λύσει αρκετά από τα σημερινά hardware προβλήματα που έχει να αντιμετωπίσει ο χρήστης. Τα συστήματα αυτά θα είναι προσανατολισμένα για ειδικευμένες εργασίες και δεν απαιτούν την επέκταση του υπολογιστή σε hardware. Κατά κανόνα δεν θα περιέχουν floppy disk, CD-ROM ή expansions slopts γεγονός που σημαίνει ότι το περίβλημα θα είναι σφραγισμένο ερμητικά, ενώ οι διαστάσεις του θα μείνουν σε μικρά μεγέθη. Οπως όλοι οι προσωπικοί υπολογιστές έτσι και τα Net PC καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα επεξεργαστών φτάνοντας μέχρι και τον Pentium II. Αν και η νέα τεχνολογία του Net PC θα λύσει αρκετά προβλήματα, δημιουργείται το ερώτημα εάν η υπάρχουσα μορφή του δικτύου θα μπορέσει να καλύψει τις απαιτήσεις τους; Με λίγα λόγια θα πέφτει η γραμμή την ώρα που πάμε να τρέξουμε το Excel ή όχι;



CDserve

Η AMY A.E. ξεκινώντας τη συνεργασία της με την AVANTIS, προσφέρει τα CDserve - μέσα αποθήκευση για δίκτυα. Το CDserve είναι μια αυτόνομη συσκευή που συνδέεται απευθείας στο δίκτυο και επιτρέπει την αποθήκευση σε αυτή είδωλα πολλαπλών CD's με σκοπό το περιεχόμενο τους να είναι διαθέσιμο σε πολλούς χρήστες του δικτύου. Η επικοινωνία γίνεται με το πρωτόκολλο TCP/IP γεγονός που διευκολύνει τους απομακρυσμένους χρήστες ενός δικτύου. Μαζί με το κάθε σύστημα, δίνεται και το πρόγραμμα διαχείρισης του CDserve για 255 χρήστες.





Η E3 είναι μια από τις μεγαλύτερες εκθέσεις της βιομηχανίας παιχνιδιών. Σε αυτή παρουσιάζονται πολλοί από τους νέους τίτλους που πρόκειται να εμφανιστούν καθώς και νέα προϊόντα hardware που φυσικά έχουν σχέση με την αντίστοιχη βιομηχανία παιχνιδιών. Μερικοί τίτλοι που συγκέντρωσαν το μεγαλύτερο ενδιαφέρον του κοινού ήταν το Metal Geal Solid: ένα rolling demo της Konami που άφησε όλους τους επισκέπτες με ανοικτό το στόμα, το Fireteam: ένα online action παιχνίδι με δυνατότητα συμμετοχής περισσοτέρων από 50 παικτών, το Banjo - Kazooie: Mario 64 με νέους χαρακτήρες, το Final Fantasy VII: εντυπωσιακό RPG, το Unreal: οι πρώτες εμφανίσεις του πολυαναμενόμενου τίτλου, το Pray: ανταγωνιστής των Quake 2 και Unreal από την GT Interactive, το Tetrisshere: εντυπωσιακό 3D Puzzle, το Crash 2, το G-Police: της Psygnosis με θέμα 3D shooting κ.λ.π. Στις κονσόλες εμφανίστηκαν τίτλοι όπως το Virtua Fighter 3 και το Tekken 3.

DVD-CDROM από την Samsung

Μπορεί τα DVD-ROM να εισάγουν μια νέα φιλοσοφία στα μέσα αποθήκευσης, ωστόσο μάλλον δημιουργούν πρόβλημα στους χρήστες που έχουν αποθηκεύσει τις εφαρμογές τους σε επανεγγράψιμα CD. Τα DVD-ROM μπορούν να διαβάσουν κάθε format, όπως audio cd, photo cd, video cd καθώς και οποιοδήποτε CD-ROM, εκτός από τα επανεγγράψιμα που δημιουργούνται από CD-Recorders.
Ωστόσο η Samsung ανακοίνωσε το πρώτο 1X DVD-ROM το οποίο μπορεί να διαβάσει τα πράσινα δισκάκια που γράφουν τα CD-R. Η εταιρεία δεν έδωσε περισσότερες λεπτομέρειες για την τιμή του SDR-130, αλλά υπόσχεται πώς θα είναι μια πρακτική λύση, που θα διατεθεί στο εμπόριο μαζί με τη νέα της κάρτα MPEG-2 decoder.
Για τη συμβατότητα με τα πράσινα CD's η Samsung ανέπτυξε ένα σύστημα με δύο lasers και έναν φακό, το οποίο θα διαθέτει την κατάλληλη ευαισθησία ώστε να διαβάσει και τα CD-R. Η Sumsung ανακοίνωσε πώς προς το τέλος του χρόνου θα παρουσιάσει το ίδιο drive σε διπλή ταχύτητα.



SDR-130
DVD-Rom Drive



Miro 3D Gameset

του Δ.Χρυσοχού

Η miro προσφέρει στον σύγχρονο gamer το πακέτο "miro 3D GAMES SET", το οποίο θα τον φέρει πίο κοντά στον κόσμο των 3D γραφικών. Το 3D GAMES SET περιέχει την κάρτα γραφικών miroMEDIA 3D, τα glasses MEDIA 3D fanatix και πολλά CD's με παιχνίδια και drivers.

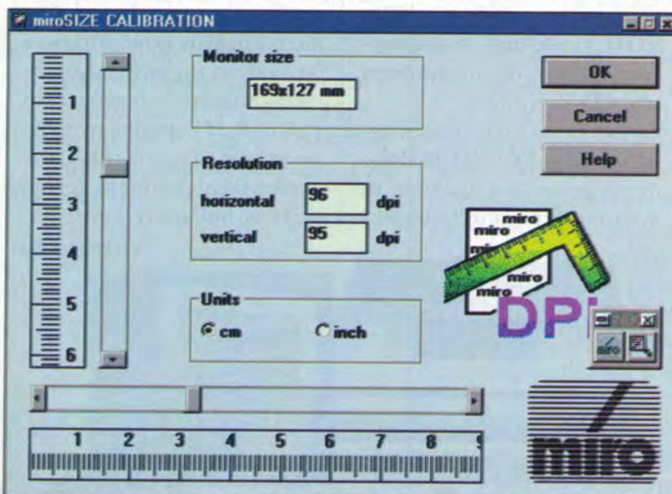
Η αγορά μιας κάρτας γραφικών είναι σίγουρα μια δύσκολη απόφαση για τον κάθε χρήστη. Η miro θέλοντας να προσελκύσει το ενδιαφέρον του αγοραστή, αποφάσισε να δημιουργήσει το πακέτο miro 3D Gameset, το οποίο μάλλον και θα δελεάσει πολλούς. Το βασικό περιφερειακό του πακέτου είναι η κάρτα γραφικών miro MEDIA 3D αλλά και τα glasses MEDIA 3D fanatix, τα οποία θα κάνουν - τα παιχνίδια που τα υποστηρίζουν έναν τρισδιάστατο παράδεισο.

Η miroMEDIA 3D προσφέρει 64 bit acceleration στις εφαρμογές και τα παιχνίδια χρησιμοποιώντας το S3 Virge. Το S3 Virge κατασκευάστηκε ειδικά για τις εφαρμογές των Windows, με στόχο να τους δώσει όλη την απαιτούμενη ισχύ για γρήγορα 3D καθώς και 2D γραφικά. Διαθέτει 2 MB EDO RAM στα 40 nanoseconds αλλά και αρκετά γρήγορο RAM DAC που φτάνει μέχρι και τα 120 Hz, αυξάνοντας σημαντικά την εργονομία του συστήματος - εάν φυσικά μπορεί να ανέβει και το monitor στα αντίστοιχα Hz της κάρτας .Μπορεί να ανεβάσει μέχρι τα 1480x1024 με 256 χρώματα στα 70 Hz. Στα 800x600 με 65K χρώματα αποδίδει 75 Hz, τα οποία γίνονται 100 Hz εάν η ανάλυση πέσει στα 640x480. Τα 16,7 εκατομμύρια χρώματα απεικονίζονται στα 800x600 (75 Hz) και στα 640x480 (100 Hz). Οσο αφορά τα προγράμματα και τα παιχνίδια που τρέχουν αποκλειστικά σε DOS, τα refresh rates διαφοροποιούνται. Συγκεκριμένα η κάρτα μπορεί να ανεβάσει μέχρι τα 120 Hz στις αναλύσεις 320x200, 320x240 και 640x480 σε όλα τα βάθη χρωμάτων - 256, 65K και 16.7M



Η miroMEDIA 3D σας δίνει τη δυνατότητα να παίξετε τα αγαπημένα σας DOS παιχνίδια και μέσα από την τηλεόραση. Αυτό γίνεται με τη χρήση μιας ειδικής εξόδου στο πίσω μέρος της κάρτας η οποία βγάζει σήμα κατάλληλο για την τηλεόραση. Οι αναλύσεις που υποστηρίζονται από την τηλεόραση είναι η 320x200 με 32K χρώματα, η 320x240 (modex) με 256 χρώματα και η 640x480 με 32 bit χρώματος, οι οποίες ανεβαίνουν στα Hz που υποστηρίζονται από το standard των τηλεοπτικών συσκευών.

Η παραπάνω κάρτα γραφικών αναβαθμίζεται σε τηλεόραση με την ειδική κάρτα "miroMEDIA 3D TV upgrade". Μετά την αναβάθμιση σε TV-Tunner, η miro μπορεί αποδώσει όλα τα κανάλια με στερεοφωνικό ήχο αλλά και να αποκωδικοποιήσει teletext. Υποστηρίζονται όλες οι standard πηγές εισόδου όπως video, κάμερα, S-Video κ.λ.π.



Οι drivers της κάρτας (Win 95, NT, OS/2 και Autocad) είναι ιδιαίτερα πρακτικοί στη χρήση. Μετά την εγκατάστασή τους μπορείτε να αλλάξετε την ανάλυση ή και το βάθος χρώματος των Windows χωρίς να χρειαστεί να επανεκκινήσετε το σύστημα. Υποστηρίζονται σχεδόν όλα τα 3D πρότυπα όπως DirectX, Direct 3D, S3d, Argonaut BRenderer, DCI και Open GL.

Εκτός από την κάρτα, το πακέτο περιέχει και τα 3D glasses "miroMEDIA 3D fanatix". Τα γυαλιά αυτά είναι μια ηλεκτρονική έκδοση του κλασικού σκελετού με τα μπλε-κόκκινα φίλτρα και συνδέονται πάνω στο καλώδιο της VGA από το οποίο διαβάζουν και το σήμα του συγχρονισμού.

Η λειτουργία τους είναι απλή: τα δύο διαφράγματα που βρίσκονται μπροστά από τα μάτια μας ανοιγοκλείνουν εναλλάξ, επιτρέποντας ένα μάτι τη φορά να δεί την οθόνη. Από την πλευρά του, το παιχνίδι που υποστηρίζει την τεχνολογία αυτή, φροντίζει να δείχνει το αντίστοιχο frame (μπλε ή κόκκινο) ανάλογα με το ποιό μάτι είναι ανοικτό. Οι παραπάνω εναλλαγές γίνονται πολύ γρήγορα, περίπου 120 φορές το δευτερόλεπτο, με αποτέλεσμα να μην γίνονται αισθητές. Το μόνο που καταλαβαίνουμε είναι το εφέ του τρισδιάστατου.

Το πακέτο συνοδεύεται από ένα Game Pak που περιέχει γνωστά παιχνίδια όπως το Terminal Velocity ή το Descent II, ειδικά προσαρμοσμένα για τα 3D Glasses. Φυσικά δίνονται και δύο CD's με drivers και το miroMEDIA Manager το οποίο χειρίζεται τις διάφορες κάρτες της miro, όπως TV-Tunner, Radio κ.λ.π που ενδέχεται να εγκαταστήσετε στο σύστημά σας.

Το miro 3D Gameset σίγουρα αποτελεί μια δελεαστική προσφορά, αφού διαθέτει εργονομική κάρτα γραφικών που βγάζει VGA σήμα για την τηλεόραση και που μπορεί να αναβαθμιστεί πολύ εύκολα σε TV-Tunner. Επιπλέον διαθέτει 3D glasses και συνοδευτικό software που σίγουρα θα σας κρατήσουν για καιρό απασχολημένους. Το προϊόν μας το διέθεσε η HARD &SOFT Τηλ. 8815931



IRISPen & Primax Color Scanner

του Δ. Χρυσοχού

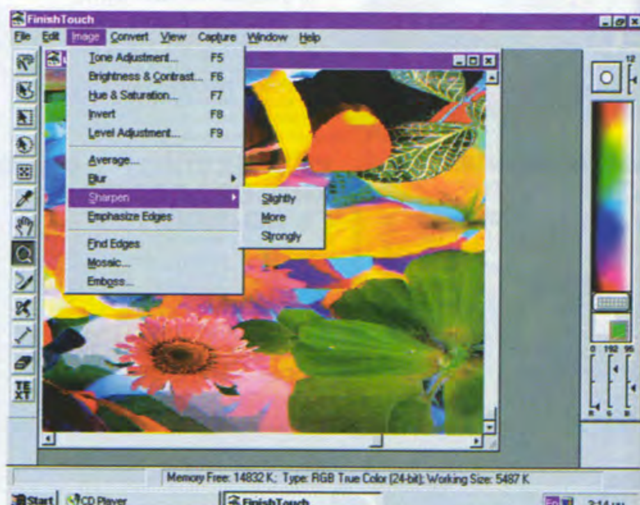
IRISPEN

Ανεξάρτητα από το πόσο αυξάνεται η ταχύτητα των υπολογιστών, η πληκτρολόγηση κειμένων ήταν και είναι μια επίπονη και χρονοβόρα εργασία. Για να δοθεί λύση στο πρόβλημα, πολλές εταιρείες παρουσιάζουν scanners με OCR (Optical Character Recognition), μια λειτουργία δηλαδή που διαβάζει το κείμενο από το χαρτί σε ASCII αρχείο. Μια τέτοια συσκευή είναι και το IRISPen της Image Recognition Integrated Systems. Το IRISPen είναι ένα scanner σε μέγεθος και μορφή στυλό, που μπορεί όταν το μετακινείτε πάνω από μια γραμμή κειμένου να τη διαβάζει και να τη μεταφέρει -σε οποιαδήποτε εφαρμογή - σαν να την είχατε πληκτρολογήσει! Μοιάζει με ένα μεγάλο στυλό, με λαστιχένια επιφάνεια, ευχάριστο στην αφή όση ώρα το χρησιμοποιείτε. Συνδέεται στην παράλληλη θύρα - χωρίς να τη δεσμεύει αφού προσφέρει επέκταση για άλλες συσκευές - και παίρνει ρεύμα από το πληκτρολόγιο ή από τέσσερις μπαταρίες AA.

Το IRISPen σαρώνει μια γραμμή κειμένου τη φορά. Απλά τοποθετείτε τη "μύτη" του στην αρχή της γραμμής που θέλετε να σαρώσετε και το μετακινείτε με σταθερή ταχύτητα κατά μήκος της. Οπως συμβαίνει σε κάθε scanner, θα πρέπει να εξασκηθείτε αρκετά ώστε να έχετε σταθερή ταχύτητα αλλά και να μην ξεφεύγετε από τη γραμμή κειμένου, κάτω από τη μύτη του IRISPEN

Η IRIS ισχυρίζεται πώς η μέγιστη ταχύτητα ανάγνωσης σε ευνοϊκές συνθήκες είναι 100 χαρακτήρες το δευτερόλεπτο. Ωστόσο με βάση τις πειραματικές ενδείξεις, η μέση ταχύτητα ανάγνωσης φτάνει τους 300 χαρακτήρες το λεπτό, όσο δηλαδή μιας πολύ γρήγορης δακτυλογράφου. Επιπλέον με τη χρήση συστήματος Text-To-Speech το IRISPen μπορεί να απαγγείλει το κείμενο που διαβάζει, σίγουρα όχι με την ίδια χάρη που θα το έκανε η παραπάνω δακτυλογράφος! Οσο αφορά την οπτική αναγνώριση χαρακτήρων, το IRISPen υποστηρίζει Ελληνικά και χαρακτήρες άλλων 22 Ευρωπαϊκών χωρών. Επιπλέον το software του, μπορεί να εκπαιδευτεί ώστε να διαβάσει γράμματα και ειδικά σύμβολα που εσείς επιθυμείτε. Διαβάζει έντυπα χαμηλής ποιότητας, fax, φωτοτυπίες ή και χειρόγραφους αριθμούς (όχι πάντως τους δικούς μου!), ενώ χρησιμοποιείται και σαν Barcode Reader. Το μέγεθος των γραμματοσειρών που μπορεί να διαβάσει, ξεκινά από 8 και καταλήγει στα 20 points. Σε γενικές γραμμές το IRISPen είναι ένα πρακτικό εργαλείο, το οποίο "πληκτρολογεί" τη γραμμή κειμένου που σαρώνετε σε οποιαδήποτε εφαρμογή Windows ή Macintosh.





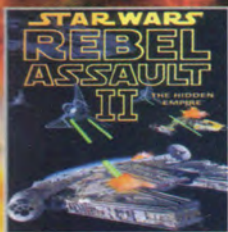
PRIMAX COLOR SCANNER

Η Primax είναι μια αρκετά γνωστή εταιρεία που κατασκευάζει περιφερειακά για ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Στο ενεργητικό της έχει πλήθος περιφερειακών από κάρτες ήχου, scanners (χειρός ή επιτραπέζια) μέχρι και φίλτρα ηλεκτρικού ρεύματος (για να μην καίγονται στα ξαφνικά οι δίσκοι...) Πριν από μερικά χρόνια, το scanner ήταν ένα εργαλείο το οποίο χρησίμευε κυρίως σε επαγγελματίες στον χώρο των γραφικών. Σήμερα παρατηρούμε πώς το scanner χρησιμοποιείται και από τους χρήστες, για απλή διασκέδαση. Βασικότεροι λόγοι είναι η πτώση των τιμών τους, το γραφικό περιβάλλον των Windows (τί να το κάνεις το scanner όταν είσαι σε command line του ms-dos;) καθώς και το Internet (ναι, ναι, το Internet φταίει για όλα!)

Το Primax Color Scanner είναι ένα έγχρωμο scanner χειρός με δυνατότητα αναγνώρισης 16.7 εκατομμυρίων χρωμάτων. Η ανάλυσή του ξεκινά από τα 100 και καταλήγει στα 800 dpi - τα οποία γίνονται και 2400 με interpolation από το software. Τα χρώματα και οι εικόνες σαρώνονται αρκετά πιστά γεγονός που το κάνει κατάλληλο και για επαγγελματικούς σκοπούς. Παρά το μικρό του μέγεθος, το scanner της Primax μπορεί να σαρώσει και σελίδες μεγέθους A4 σε δύο ξεχωριστά περάσματα. Το software αναλαμβάνει αυτόματα το κόψιμο και ράψιμο των δύο τμημάτων σε ένα.

Τα δύο βήματα της εγκατάστασης είναι: η τοποθέτηση μιας κάρτα επέκτασης σε ένα ελεύθερο 16 bit slot και η εγκατάσταση των twain driver στα Windows. Από εκεί και πέρα, το scanner είναι έτοιμο να μεταφέρει τις εικόνες που επιθυμείτε σε οποιαδήποτε windows εφαρμογή συμβατή με το πρότυπο Twain.

Ενα βασικό χαρακτηριστικό του Primax που θα διευκολύνει τη ζωή των χρηστών (ακόμα και αυτών που χειρίζονται κομπρεσέρ), είναι η ύπαρξη δύο επιπλέον "ροδών" στο πίσω μέρος που διατηρούν σταθερή την πορεία του. Το scanner διαθέτει ρυθμιστικό για την ένταση του φωτός αλλά και καρτέλα για το calibration του. Το software που περιλαμβάνεται στο πακέτο, προσφέρει twain drivers, το "Finishing Touch" πρόγραμμα επεξεργασίας γραφικών, καθώς και το Read IRIS πρόγραμμα αναγνώρισης χαρακτήρων (OCR).











PLAYLAND





























ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ-ΠΩΛΗΣΕΙΣ-ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ-
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ Σ'ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΑΛΚΥΟΝΗΣ 23 (Δίπλα στην εκκλησία Αγ. Αλεξάνδρος)
ΠΑΛ. ΦΑΛΗΡΟ, Τηλ.: 9847196









Presto! Print Suite

του Δ. Χρυσοχού

Το Presto!Print Suite είναι ένα προϊόν της Newsoft, που προσφέρει publishing εργαλεία για έναν μίνι σταθμό επεξεργασίας γραφικών για το σπίτι ή τη δουλειά. Αποτελείται από έξη διαφορετικά προγράμματα για τη δημιουργία καρτών, επεξεργασία εικόνας, photoalbum, ηλεκτρονική διαχείριση ντοκουμέντων κ.λ.π.

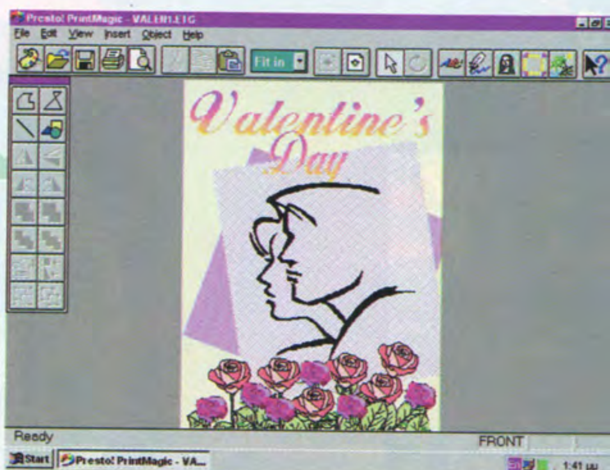
Το πρώτο από τα επιμέρους προγράμματα του πακέτου Prest!Print Suite, είναι το Print Magic. Το Presto!Print Magic σας επιτρέπει να δημιουργήσετε μόνοι σας ευχετήριες κάρτες, πινακίδες, ημερολόγια, φακέλους κ.λ.π. Ολα τα παραπάνω γίνονται μέσα από ένα απλοϊκό interface που περιέχει βασικά εργαλεία σχεδιασμού και περισσότερα από 100 έτοιμα templates (είδη φακέλων).

Το δεύτερο πρόγραμμα του πακέτου είναι το Presto!Image Folio, το οποίο διατίθεται για την επεξεργασία εικόνων. Φορτώνει διάφορα γνωστά format γραφικών επιτρέποντας την προσθήκη εφέ όπως fade, feathering, τη διαχείριση πολλών εικόνων που βρίσκονται στον δίσκο, χρωματικές βελτιώσεις με κατάλληλες ρυθμίσεις της παλέτας κ.λ.π.

Το Presto!Photo Album είναι ένα πρόγραμμα που μετατρέπει τον υπολογιστή σας σε φωτογραφικό άλμπουμ. Εάν έχετε ψηφιακή κάμερα (digital camera) ή σκάνερ μπορείτε πολύ εύκολα να εισάγετε και να τακτοποιήσετε τις φωτογραφίες σας μέσα σε διάφορα άλμπουμ. Επιπλέον μπορείτε να προσθέσετε λεζάντες ή και wave αρχεία που να περιγράφουν την κάθε φωτογραφία ή άλμπουμ. Ετσι λοιπόν κάνοντας κλικ πάνω στις φωτογραφίες σας θα ακούτε "εγώ και η Γιώτα το Δεκέμβριο", "εγώ και η Νίκη τον Ιανουάριο", "εγώ και η Χριστίνα τον Φεβρουάριο" κ.λ.π. (Σημείωση Αρχισυντάκτη: Ωπα ρε μεγάλε!) Ακόμα προσφέρονται πολλές βιβλιοθήκες γεμάτες γραφικά που θα σας βοηθήσουν να διακοσμήσετε τα άλμπουμ σας.

Το Presto!Page Manager σας επιτρέπει να οργανώσετε όλα τα ντοκουμέντα ή τις φωτογραφίες. Ο βασικός στόχος του προγράμματος είναι η καταχώριση σπουδαίων εγγράφων σε ηλεκτρονική μορφή ώστε να μειωθούν οι πιθανότητες να χαθούν όσο βρίσκονται σε απλό χαρτί. Το Page Manager διαθέτει και πρόγραμμα OCR που μετατρέπει τα σκαναρισμένα κείμενα σε ASCII αρχεία. Επιπλέον μπορείτε να στείλετε με email ή με fax, κάποιο από τα ντοκουμέντα σας σε έναν παραλήπτη.

Οπως θα έπρεπε να συμβαίνει σε κάθε πακέτο του είδους, το Presto!Print Suite διαθέτει και βιβλιοθήκη με cliparts. Υπάρχουν λοιπόν περισσότερα από 1000 clip arts για να χρησιμοποιήσετε στις υπόλοιπες εφαρμογές σας, οργανωμένα σε κατηγορίες όπως φαγητό, υγεία, περιστάσεις, σπορ, οχήματα, υπολογιστές, σημαίες, διακοπές, αντικείμενα, σύμβολα, καρτούν, φυτά, σπίτι, άνθρωποι, παιχνίδια κ.λ.π.





Το τελευταίο πρόγραμμα του πακέτου είναι το Kai's Power GOO. Το GOO είναι ένα νέο σχετικά εργαλείο που σας επιτρέπει να δώσετε στις εικόνες σας ένα αφηρημένο καλλιτεχνικό ύφος, με την προσθήκη πρωτότυπων εφέ. Ακόμα μπορείτε να δημιουργήσετε και AVI ταινίες, εφαρμόζοντας ένα πλήθος από εφέ το ένα μετά το άλλο πάνω στη φωτογραφία.

Το Presto!Print Suite είναι ένα αρκετά προσεγμένο πακέτο, με κυριότερο ατού ότι προσφέρει προγράμματα με διαφορετικές χρήσεις, πάντα στον τομέα των γραφικών, τα οποία θα χρειάζονταν πολλά ξεχωριστά πακέτα για να συγκεντρωθούν.



ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ 2000

Αποτελέσματα Διαγωνισμού USER

AMY GRAPHIC CARD PC CARD ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΟΥ ΘΕΟΔΩΡΟΣ
AMY RADIO TUNER PC TUNER ΓΚΟΥΡΓΙΩΤΗΣ ΠΑΝΟΣ
AMY FAX MODEM APACHE FAX MODEM ΔΙΟΝΥΣΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ
ANEROYSIS CONTROL WEI-YA COLOR MONITOR 14" PC COLOR MONITOR ΜΟΣΧΟΒΙΤΗΣ ΑΛΕΚΟΣ
AVAX 3D BLACKPOINT SOUND CARD ΠΛΕΣΣΑΣ ΔΙΟΝΥΣΗΣ
AVAX ROCKFIRE 60W SOUND SPEAKERS ΜΑΡΑΓΚΟΣ ΔΙΑΜΑΝΤΗΣ
B.S.I. READIRIS GREEK OCR L.E. PC SOFTWARE ΚΑΛΛΙΩΡΑ ΜΑΡΙΑ
B.S.I. ADOVE PHOTOSHOP PC SOFTWARE ΣΙΝΟΠΟΥΛΟΣ ΑΝΔΡΕΑΣ
CRYPTO FAX MODEM BEST 28.800 PC FAX MODEM BEST ΚΑΖΕΤΟΡΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
DIONIC MAX PC GAME ΗΛΙΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
DIONIC MAX PC GAME ΣΦΑΚΙΑΝΑΚΗ ΦΩΤΕΙΝΗ
DIONIC MAX PC GAME ΣΥΜΠΥΡΑΣ ΑΝΔΡΕΑΣ
DIONIC MAX PC GAME ΚΑΛΑΚΩΝΑΣ ΣΠΥΡΟΣ
DIONIC MAX PC GAME ΑΝΑΣΤΑΣΙΑΔΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
DIONIC MAX PC GAME ΣΠΑΝΟΥΔΑΚΗ ΕΥΜΟΡΦΙΑ
DIONIC ALFA TWIN DUO JOYSTICK ADAPTER ΠΑΥΛΟΥ ΑΝΤΩΝΗΣ
DIONIC ALFA TWIN DUO JOYSTICK ADAPTER ΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ ΣΠΥΡΟΣ
DIONIC ALFA TWIN DUO JOYSTICK ADAPTER ΑΣΩΝΙΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΑ
DIONIC KEYBOAPD PC KEYBOAPD ΠΑΠΑΖΟΓΛΟΥ ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ
DIONIC KEYBOAPD PC KEYBOAPD ΜΠΟΥΣΜΠΟΥΚΕΣΑΣ ΝΙΚΟΣ
DIONIC KEYBOAPD PC KEYBOAPD ΠΑΠΑΖΑΧΑΡΙΟΥ ΑΣΗΜΙΝΑ
DIONIC KEYBOAPD PC KEYBOAPD ΠΑΝΟΥΣΟΠΟΥΛΟΣ ΜΑΡΙΟΣ
DIONIC KEYBOAPD PC KEYBOAPD ΧΑΤΖΙΒΑΣΙΛΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
DIONIC MAX PC GAME ΜΑΣΤΑΚΙΔΗΣ ΜΑΝΟΣ
DIONIC ALFA TWIN DUO JOYSTICK ADAPTER ΜΟΥΡΔΙΚΗΣ ΑΝΔΡΕΑΣ
DIONIC ALFA TWIN DUO JOYSTICK ADAPTER ΛΑΜΠΡΟΤΣΑΚΟΣ ΝΙΚΟΣ
DIONIC MAX PC GAME ΣΤΑΓΚΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
DIONIC MAX PC GAME ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΙΔΟΥ ΜΑΡΙΑ
DIONIC MAX PC GAME ΧΡΙΣΤΑΚΟΥ ΕΛΕΝΑ
GAMEBUSTER SOUND SPEAKERS 10W SOUND SPEAKERS ΤΟΥΛΟΥΠΙΑΔΗΣ ΝΙΚΟΣ
GAMEBUSTER ROAD RUNNER PC GAME ΙΜΒΡΟΥ ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ
GAMEBUSTER CYBERMAGE PC GAME ΣΤΑΜΠΟΥΛΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
GAMEBUSTER TORNADO JOYSTICK ΘΕΟΦΙΛΟΥ ΝΙΚΟΛΑΟΣ
GAMES CLUB VIRTUA CART PC GAME ΠΟΛΥΔΩΡΑ ΒΑΣΩ
GAMES CLUB FALLEN HEAVEN PC GAME ΜΟΝΟΓΙΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
LASE PC GAME ΔΗΜΗΤΡΙΑΔΗΣ ΜΑΡΙΟΣ
LASE PC GAME ΠΑΠΑΔΗΜΗΤΡΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ
LASE PC GAME ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ ΝΟΤΑ
LASE PC GAME ΝΙΚΟΛΑΟΥ ΒΙΚΗ
LASE PC GAME ΒΛΑΧΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
LASE PC GAME ΑΓΓΟΥΡΙΔΗΣ ΤΑΣΟΣ
LASE PC GAME ΣΑΡΑΝΤΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
LASE PC GAME ΒΡΑΧΑΜΗ ΤΑΣΙΑ
LASE PC GAME ΣΤΑΜΠΟΓΛΟΥ ΔΑΦΝΗ
LASE PC GAME ΚΥΡΙΑΖΕΛΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
LASE PC GAME ΣΕΛΙΜΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
LASE PC GAME ΚΙΟΥΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
LASE PC GAME ΜΑΝΤΖΑΡΗΣ ΤΑΚΗΣ
LASE PC GAME ΜΑΘΙΟΥΔΑΚΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
LASE PC GAME ΒΑΡΔΑΞΗ ΠΟΠΗ
MICROSTAR POD PC GAME ΣΕΡΒΟΣ ΘΑΝΟΣ
MICROSTAR STREET RACE PC GAME ΤΣΙΛΙΓΚΡΙΔΗΣ ΜΑΡΙΟΣ
MICROSTAR POD PC GAME ΚΑΡΑΝΟΥ ΔΗΜΗΤΡΑ
MICROSTAR POD PC GAME ΚΑΡΑΚΩΣΤΑΣ ΑΝΔΡΕΑΣ
MICROSTAR POD PC GAME ΙΟΡΔΑΝΙΔΗΣ ΣΤΑΥΡΟΣ
MICROSTAR POD PC GAME ΚΑΤΑΡΑΣ ΝΙΚΟΣ
MICROSTAR STREET RACE PC GAME ΣΚΗΝΙΩΤΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ
MICROSTAR STREET RACE PC GAME ΛΕΜΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
MICROSTAR STREET RACE PC GAME ΠΕΤΡΟΠΟΥΛΟΣ ΤΑΣΟΣ
MICROSTAR STREET RACE PC GAME ΤΖΑΝΕΤΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
MICROSTAR RAYMAN PC GAME ΜΠΑΤΑΓΙΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
MICROSTAR RAYMAN PC GAME ΑΛΕΞΑΚΗ ΙΩΑΝΝΑ
MICROSTAR RAYMAN PC GAME ΖΑΡΟΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
MICROSTAR RAYMAN PC GAME ΝΟΜΙΚΟΣ ΘΟΔΩΡΟΣ
MICROSTAR RAYMAN PC GAME ΤΖΑΝΑΚΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
MLS ΟΛΥΜΠΙΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΟΝΤΗ ΜΑΡΙΑ
MLS ΑΓΙΟΝ ΟΡΟΣ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΜΩΡΕΣΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΥΡΟΣ
MLS ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΜΑΥΡΟΣ ΚΩΣΤΗΣ
MLS ΟΛΥΜΠΙΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΠΟΥΛΑΚΟΡΑΣ ΤΑΣΟΣ
MLS ΟΛΥΜΠΙΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΣΙΡΔΑΚΗΣ ΠΑΥΛΟΣ
MLS ΟΛΥΜΠΙΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΑΣΙΡΙΚΑΣ ΚΩΣΤΑΣ
MLS ΟΛΥΜΠΙΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΕΛΕΥΘΕΡΟΠΟΥΛΟΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
MLS ΟΛΥΜΠΙΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΔΙΑΟΥΤΣΑΚΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
MLS ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΙΣΤΟΡΙΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΟΥΡΑΚΑΣ ΝΙΚΟΣ
MLS ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΖΙΑΒΟΣ ΙΩΑΝΝΗΣ
MLS ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΙΣΤΟΡΙΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΑΡΑΚΙΤΣΟΥ ΤΑΣΙΑ
MLS ΗΛΙΚΙΕΣ 3-6 MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΗΛΙΟΠΟΥΛΟΥ ΜΙΚΑ
MLS ΗΛΙΚΙΕΣ 3-6 MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΜΑΚΤΥΚΩΣΤΑΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
MLS ΧΗΜΕΙΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΒΟΥΛΓΑΡΗΣ ΣΠΥΡΟΣ
MLS ΧΗΜΕΙΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΠΡΩΤΟΓΕΡΙΔΗΣ ΜΑΝΟΣ
MLS ΦΥΣΙΚΗ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΓΑΛΑΝΟΥ ΠΑΝΟΣ
MLS ΦΥΣΙΚΗ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΥΛΙΑΝΙΔΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
MLS ΟΛΥΜΠΙΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΜΠΑΡΜΠΕΤΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
MLS ΟΛΥΜΠΙΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΝΙΚΟΛΑΙΔΗΣ ΓΡΗΓΟΡΗΣ
MLS ΟΛΥΜΠΙΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΓΚΑΒΑΝΟΖΗΣ ΑΛΕΚΟΣ
MLS ΟΛΥΜΠΙΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΓΕΩΡΓΙΑΔΟΥ ΜΑΡΙΑ
MULTIMEDIA CENTER STARSHIP PC GAME ΝΙΚΑΣ ΣΤΕΛΙΟΣ
MULTIMEDIA CENTER STARSHIP PC GAME ΣΤΑΝΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ
MULTIMEDIA CENTER RING CYCLE PC GAME ΑΘΑΝΑΣΙΟΥ ΤΑΚΗΣ
MULTIMEDIA CENTER RING CYCLE PC GAME ΝΙΚΟΛΟΠΟΘΛΟΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
MULTIMEDIA CENTER RING CYCLE PC GAME ΓΚΟΜΠΛΙΑ ΚΑΤΕΡΙΝΑ
MULTIMEDIA CENTER EGNATIA EPIRUS TOYRISM MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤ.
MULTIMEDIA CENTER EGNATIA EPIRUS TOYRISM MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΒΑΚΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
MULTIMEDIA CENTER EGNATIA EPIRUS TOYRISM MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΓΑΛΑΝΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ
MULTIMEDIA CENTER EGNATIA EPIRUS TOYRISM MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΓΚΟΥΜΑΣ ΝΙΚ
MULTIMEDIA CENTER EGNATIA EPIRUS TOYRISM MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΔΟΤΣΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ
MULTIMEDIA CENTER EGNATIA EPIRUS TOYRISM MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΖΑΚΥΝΘΙΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ
MULTIMEDIA CENTER EGNATIA EPIRUS TOYRISM MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΜΑΘΙΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
MULTIMEDIA CENTER EGNATIA EPIRUS TOYRISM MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΜΟΣΧΟΒΙΤΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
MULTIMEDIA CENTER EGNATIA EPIRUS TOYRISM MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΜΩΡΑΙΤΗΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ
MULTIMEDIA CENTER EGNATIA EPIRUS TOYRISM MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΝΤΕΜΙΡΗ ΦΛΩΡΕΝΤΙΑ
MULTIMEDIA CENTER EGNATIA EPIRUS TOYRISM MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ ΓΡΗΓΟΡΗΣ
MULTIMEDIA CENTER EGNATIA EPIRUS TOYRISM MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΚΙΤΣΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ
MULTIMEDIA CENTER EGNATIA EPIRUS TOYRISM MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΧΟΙΝΑΣ ΠΕΤΡΟΣ
MULTIMEDIA CENTER EGNATIA EPIRUS TOYRISM MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΦΙΛΙΠΟΥΣΗΣ ΜΑΝΘΟΣ
MULTIMEDIA CENTER EGNATIA EPIRUS TOYRISM MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΧΑΤΖΙΔΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
NIKAIA COMPUTERS MONITOR FILTER PC FILTER ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΟΥ ΚΑΤΙΑ
PLOTLINE CYBER MAGE PC GAME ΚΑΠΕΤΑΝΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ
PLOTLINE SCARAB PC GAME ΣΤΑΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΣΩΤΗΡΗΣ
PLOTLINE NEED FOR SPEED II PC GAME ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΤΑΚΗΣ
PLOTLINE DIE HARD TRILOGY PC GAME ΠΑΝΑΓΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
PLOTLINE RING CYCLE PC GAME ΑΘΑΝΑΣΟΥΛΗΣ ΤΑΚΗΣ
PLOTLINE SPACE HULK PC GAME ΑΠΟΣΤΟΛΙΔΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
PLOTLINE KKND PC GAME ΒΑΛΣΑΜΑΚΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
PLOTLINE NOCTROPOLIS PC GAME ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
PLOTLINE DARKLIGHT CONFLICT PC GAME ΡΟΥΜΕΛΙΩΤΗΣ ΤΑΣΟΣ
PLOTLINE SPEEDHASTE PC GAME ΣΑΒΒΙΔΑΚΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
PLOTLINE CYBER MAGE PC GAME ΣΤΕΜΠΙΛΗΣ ΑΝΔΡΕΑΣ
PLOTLINE STORM PC GAME ΦΕΡΓΑΔΗ ΜΑΡΙΑ
PLOTLINE SHOCKWAVE ASSAULT PC GAME ΚΕΔΙΚΙΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
PLOTLINE SCARAB PC GAME ΠΑΣΠΑΛΑΣ ΑΡΓΥΡΗΣ
PLOTLINE NEED FOR SPEED II PC GAME ΒΛΑΒΙΑΝΟΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
PLOTLINE DIE HARD TRILOGY PC GAME ΑΛΕΞΙΟΥ ΝΙΚΟΣ
PLOTLINE RING CYCLE PC GAME ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ ΤΑΚΗΣ
PLOTLINE SPACE HULK PC GAME ΜΑΛΙΚΟΥΤΗ ΤΑΣΙΑ
PLOTLINE KKND PC GAME ΧΑΙΡΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
PLOTLINE NOCTROPOLIS PC GAME ΤΣΙΛΙΜΠΑΡΗΣ ΑΝΔΡΕΑΣ
SCANLINE ΕΠΙΠΛΟΣΥΝΘΕΣΗ ΓΙΑ Η/Υ ΕΠΙΠΛΟΣΥΝΘΕΣΕΙΣ ΤΖΗΜΕΡΟΣ ΝΙΚΟΣ
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ MDK PC GAME ΚΟΥΛΕΝΤΑΚΗ ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ MDK PC GAME ΠΡΙΛΙΓΚΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ RIPER PC GAME ΜΑΣΤΑΔΕΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ RIPER PC GAME ΠΕΡΡΟΣ ΣΤΕΛΙΟΣ
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΜΑΤΣΑΔΕΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥΚΜΑΤΖΗΣ ΝΙΚΟΣ
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ ΑΚΡΟΠΟΛΗ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΔΙΑΜΕΝΤΕΑΣ ΝΙΚΟΣ
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ ΑΚΡΟΠΟΛΗ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΓΚΟΤΖΟΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΒΑΓΙΑΝΟΥ ΑΘΗΝΑ
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΒΑΝΤΟΥΡΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ

Previews

Simcity 3000



Το Simcity 2000 πούλησε 5 εκατομμύρια αντίτυπα από το 1994, δηλαδή την εποχή που πρωτοπαρουσιάστηκε. Ωστόσο η Maxis ελπίζει σε πολλά περισσότερα, με τη νέα έκδοση του παιχνιδιού, Simcity 3000. Οπως φαίνεται η ιδέα του να χτίζεις πόλεις από το μηδέν, να τις βλέπεις να επεκτείνονται και να προοδεύουν είναι περισσότερο από συγκινητική. Και ποίος δεν θα ήθελε να γινόταν ο Θεός ενός μικρού κόσμου;
Το SimCity 3000 αναβαθμίστηκε (σε σχέση με το 2000) στον τομέα των γραφικών και του χειρισμού. Ισως το πιο σπουδαίο χαρακτηριστικό του είναι η δυνατότητα επέμβασης σε στοιχεία του μικρόκοσμου. Για παράδειγμα μπορείτε να επέμβετε στο εσωτερικό των κτιρίων ή να κάνετε "zoom in" σε κάποιο σημείο της πόλης και να παρατηρήσετε τους πολυγωνικούς πολίτες καθώς περπατούν.
Το παιχνίδι προσφέρει επίσης και ρεαλιστική εξομοίωση του εμπορίου! Ανοίξτε McDonald's στο κέντρο της πόλης, ρίξτε την τιμή του Big Mac και αποκτήστε κυκλοφοριακό πρόβλημα στην περιοχή. Το κάθε κατάστημα έχει διαφορετική ακτίνα δράσης. Για παράδειγμα τα McDonald's καλύπτουν μια περιοχή δυο-τριών τετραγώνων, ενώ μια αντιπροσωπεία αυτοκινήτων καλύπτει μέχρι και ολόκληρη την πόλη. Οι κάτοικοι της κάθε γειτονιάς συμπεριφέρονται διαφορετικά, πάντα με βάση την οικονομική της κατάσταση. Εάν ανοίξετε αντιπροσωπεία BMW σε μια φτωχογειτονιά, το μόνο που θα καταφέρετε είναι να αποκτήσετε graffiti πάνω στο τζάμια της. Η εξομοίωση και σε αυτό τον τομέα είναι πολύ ρεαλιστική!



Η Maxis υπόσχεται μεγάλη λεπτομέρεια στα γραφικά του παιχνιδιού. Για παράδειγμα στα τζάμια των κτιρίων θα δείτε γρίλιες, στις οροφές air conditions κ.λ.π. Συνολικά υπάρχουν περισσότερα από 300 είδη κτιρίων (αναφέρεται πώς πλησιάζουν τα 1000!), 50 διαφορετική είδη οχημάτων, 450 διαφορετικά είδη ρουχισμού για τους πολίτες κ.λ.π. Το παιχνίδι είναι τρισδιάστατο και χρησιμοποιεί το Direct3D, με 64 χιλιάδες χρώματα.Είμαστε έτοιμοι λοιπόν να δεχτούμε το SimCiry 3000 με ανοικτή την αγκαλιά μας, αφού όπως φαίνεται η Maxis έχει κάνει πολύ καλή δουλειά.

Flight Unlimited II

Είναι γεγονός πώς όταν δημιουργείς έναν ποιοτικό τίτλο, όπως για παράδειγμα το Flight Unlimited και στη συνέχεια θέλεις να δημιουργήσεις κάτι καινούριο, τότε ή θα πρέπει να φτιάξεις κάτι καλύτερο ή κάτι εντελώς διαφορετικό. Η Looking Glass και ο Project Director του Flight Unlimited II, Κωνσταντίνος Χατζόπουλος (ναί καλά διαβάσατε το όνομα!) αποφάσισαν τη δεύτερη επιλογή, δηλαδή να κινηθούν σε κάτι καινούριο.
Το Flight Unlimited ήταν γνωστό από δύο κυρίως χαρακτηριστικά του. Πρώτον τα φοβερά γραφικά και δεύτερον την πολλή καλή εξομοίωση των physics μια πτήσης. Ωστόσο το Flight Unlimited II άλλαξε κατεύθυνση επικεντρώνοντας το μεγαλύτερο βάρος του στην πλοήγηση, γεγονός που το κατατάσσει κοντά σε τίτλους όπως το Flight Simulator της Microsoft. Ετσι





λοιπόν στις πτήσεις δεν κάνετε πλέον ακροβατικά, αλλά προσπαθείτε μέσα από ένα δύσκολο αλλά και ακριβή χειρισμό του αεροπλάνου να καταφέρετε να μείνετε στον αέρα όσο περισσότερο διάστημα μπορείτε. Τα γραφικά της νέας έκδοσης έχουν υποστεί σημαντικές βελτιώσεις. Οπως αναφέρει ο Κ. Χατζόπουλος, "η rendering engine χρησιμοποιεί ένα πολύπλοκο σύστημα το οποίο μειώνει το πλήθος των πολυγώνων που σχηματίζουν το έδαφος όσο το αεροπλάνο απομακρύνεται από αυτό." Από το παραπάνω σχόλιο καταλαβαίνουμε πώς θα υπάρχει σημαντική βελτίωση στην ταχύτητα αλλά και την ποιότητα των γραφικών. Επίσης αναφέρεται πώς τα διάφορα αντικείμενα της πίστας, όπως διάδρομοι απογειώσεως θα είναι πολύπλοκα αντικείμενα. Το εντυπωσιακότερο ίσως σημείο του παιχνιδιού είναι το μέγεθος του χάρτη. Η περιοχή του San Francisco θα είναι 300 φορές μεγαλύτερη από αυτή της αρχικής έκδοσης και θα καλύπτει μια περιοχή 11.000 τετραγωνικών μιλίων. Το έδαφος έχει γίνει rendered με ακρίβεια 4 μέτρων ανά pixel και θα χρειαστεί περίπου μια ώρα πτήσης, για να φτάσει το αεροπλάνο από τη μια στην άλλη άκρη του χάρτη. Είναι χαρακτηριστικό πώς πολλές περιοχές που βρίσκονται στη διαδρομή, όπως το Alcatraz ή τα κτίριά της NASA και της Apple αποτυπώνονται με εκπληκτική λεπτομέρεια. Το Flight Unlimited II διαθέτει 48 διαφορετικά αεροδρόμια, από μεγάλα πολιτικά μέχρι και μίνι-αεροδιαδρόμους, με σωστές διαστάσεις και κατάλληλα textures. Εάν μάλιστα πετάτε νύχτα και θέλετε να ανοίξουν τα φώτα του ενός διαδρόμου προσγειώσεως θα πρέπει να ρυθμίσετε το ράδιο σε μια συγκεκριμένη συχνότητα και να ζητήσετε μέσω του μικροφώνου να ανοίξουν τα φώτα. Εκτός των άλλων έχετε να αντιμετωπίσετε και εναέρια κίνηση αφού από τα 48 αεροδρόμια απογειώνονται διάφορα αεροπλάνα, όπως στρατιωτικά, μεταγωγικά μέχρι και ελικόπτερα. Το παιχνίδι χρειάζεται Pentium στα 133 MHz για να τρέξει σε normal ταχύτητα. Ωστόσο οι κατασκευαστές δοκιμάζουν τη μεταφορά του και στις 3D κάρτες που υποστηρίζουν το Voodoo ή το Rendition. Αναμονή λοιπόν.....



Extreme Tactics



Οι δημιουργοί realtime strategy παιχνιδιών, έχουν αποκτήσει ένα σημαντικό πρόβλημα. Οχι μόνο θα πρέπει να κατασκευάσουν ένα δυνατό παιχνίδι, αλλά θα πρέπει να αποδείξουν στους παίκτες ότι το προϊόν τους δεν είναι άλλη μια εκδοχή του Red Alert ή του Warcraft II.

Το Extreme Tactics της Media Station, είναι μάλλον ένα τρανό παράδειγμα. Είναι προφανές ότι δανείζεται μερικά στοιχεία από το σενάριο του Red Alert - επικεντρώνεται στη διαμάχη δύο λαών που θέλουν να κατακτήσουν τη μοναδική πηγή ενέργειας του πλανήτη Calibria.

Ενα μοναδικό χαρακτηριστικό του Extreme Tactics είναι ότι σας δίνει απόλυτο έλεγχο στις μονάδες κατά τη διάρκεια μιας μάχης. Δεν είστε περιορισμένοι σε predefined μονάδες, αφού μπορείτε να δημιουργήσετε τα δικά σας οχήματα ή να κάνετε αλλαγές στα υπάρχοντα. Μπορείτε να αλλάξετε διάφορα στοιχεία ενός οχήματος όπως σασί, όπλα, ασπίδες, ανιχνευτές εχθρών κ.λ.π. Ως αποτέλεσμα μπορείτε να δημιουργήσετε ειδικευμένες μονάδες από τεράστια οχήματα με τον φοβερό οπλισμό, μέχρι ταχύτατα ανιχνευτικά που και αυτά μπορούν να δημιουργήσουν σημαντικές φθορές στην άμυνα του αντιπάλου.

Για να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε κάποια από τα εξελιγμένα όπλα, θα πρέπει πρώτα να δημιουργήσετε τους λεγόμενους "power relay stations". Εάν επενδύσετε σε κάποιο όχημα με ασπίδες, αλλά δεν έχετε κτίσει ένα τέτοιο σταθμό, τότε οι ασπίδες δεν θα δουλέψουν. Από την άλλη πλευρά εάν κάποιος αντίπαλος καταστρέψει έναν τέτοιο σταθμό, τότε οι ασπίδες απενεργοποιούνται.

Το Extreme Tactics προσφέρει πολλές επιλογές στον τομέα του AI (Artificial Intelligence) για τη ρύθμιση του τρόπου με τον οποίο θα μάχονται οι μονάδες σας. Στις preview εκδόσεις υπάρχουν περίπου 20 επιλογές που καλύπτουν την κίνηση στον δρόμο, τον τρόπο μάχης, τους σχηματισμούς κ.λ.π. Τα οχήματα που έχουν περισσότερα από ένα όπλα, μπορούν να ρυθμιστούν: ή να εξαπολύουν όλους τους πυραύλους σε ένα στόχο ή να ενεργούν επιλεκτικά (μπορείτε να επιλέξετε όπλο με τα function keys). Το παιχνίδι διαθέτει και τα λεγόμενα "pods", οχήματα που μεταδίδουν computer virus σε κάποιον αντίπαλο. Οταν το όχημα του αντιπάλου μολυνθεί τότε ανάβουν στον χάρτη όλες οι περιοχές από τις οποίες περνά. Αν και ο χειρισμός του παιχνιδιού φαίνεται πολύπλοκος, η Media Station τον έχει απλουστεύσει σημαντικά, αφού μπορείτε να χειριστείτε ομαδικά κάποια από τα οχήματα σας μόνο μερικά clicks του ποντικιού. Υποστηρίζει multiplayer μέσω modem, LAN ή Internet. Απαιτεί Pentium στα 90 MHZ με 16 MB μνήμης και γρήγορη κάρτα γραφικών. Θα κατορθώσει λοιπόν το Extreme Tactics να αποκτήσει μια θέση στις προτιμήσεις μας; Ο καιρός θα δείξει...





Balls of Steel

Εάν νομίζετε πώς όλα τα pinball games είναι τα ίδια, το Balls of Steel σίγουρα θα αλλάξει τις αντιλήψεις σας. Το Balls of Steel υπόσχεται πολύ αίμα, βία και πλοκή που θα σας αναποδογυρίσει το στομάχι. Είναι σίγουρα το Duke Nukem 3D των Pinball. Υπάρχουν πέντε διαφορετικά ταμπλό στο Balls of Stell, το κάθε ένα μια διαφορετικό θέμα και δράση.

Το "Darkside" σας τοποθετεί σε ένα κέντρο ερευνών στο βαθύ διάστημα, όπου η ησυχία και κανονική ροή των πραγμάτων δίνει τη θέση της στον τρόμο και τον πανικό. Εξωγήινοι κατέλαβαν τον διαστημικό σταθμό! Εσείς και μια μικρή ομάδα που αποτελείται από elite commandos, θα προσπαθήσετε να εξοντώσετε τους εισβολείς.

Στο "Fire Storm", ένας τρελός βομβιστής έχει τοποθετήσει εκρηκτικά σε δεκάδες κτίρια της πόλης και απειλεί να την τινάξει στον αέρα. Ενεργείστε γρήγορα απενεργοποιώντας τους εκρηκτικούς μηχανισμούς του, η ζωή εκατομμυρίων κατοίκων βρίσκεται στα χέρια σας. Ενα αρκετά ενδιαφέρον ταμπλό, είναι το "Duke Nukem". Πρόκειται ίσως για το βασικό στοιχείο του παιχνιδιού που θα το στείλει στην κορυφή.





Περιέχει γνωστούς χαρακτήρες, αντικείμενα και ήχους που συναντήσαμε στο Duke Nukem 3D. Το ταμπλό περιέχει γνωστά αντικείμενα όπως το holoduke, night vision goggles, jetpack κ.λ.π.

Το Balls of Steel θα έχει SVGA γραφικά, scrolling ή full screen ταμπλό, μέχρι τρεις παίκτες, πολύ καλό ρεαλισμό στην κίνηση της μπάλας και Duke Nukem θέμα, τί άλλο να θέλουμε;

ΠΑΡΤΕ ΑΝΑΣΑ ΤΙΜΩΝ

RIDDLE OF MASTER LU	5.694
JOHNNY BAZOOKATONE	5.694
TERMINAL VELOCITY	5.694
THUNDERHAWK2	5.694
RISE OF TRIAD	5.694
BIG RED RACING	5.694
FLASHBACK	5.694
GABRIEL KNIGHT	6.900
PHANTASMAGORIA I	6.900
CYBER MATE	5.900
GENE WARS	6.900
ASIAN SILK	6.900
NBA JAM T.E.	6.694
WARCRAFT	6.694
EVOLUTION	6.690
WITCHAVEN II	6.690
WRESTLEMANIA	6.400
COBRA	5.400
KEYBOARD WINDOWS	5.500
AGER MOUSE	4.100
MOUSE TELECLUB	2.600
STICK A DESTROYER	2.700

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

CYBERMAGE + T-SHIRT + ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ + ΘΗΚΗ CD = 5.900

CYBER GLADIATORS + T-SHIRT + ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ + ΘΗΚΗ CD = 8.900

SHOCKWAVE ASSAULT + T-SHIRT + ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ + ΘΗΚΗ CD = 5.900

KICK OFF'96 + T-SHIRT + ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ + ΘΗΚΗ CD = 4.600

CD ROM TOP TITLES

M1A2	9.900
GUTS'N GARTED	9.900
ORION BURGER	10.900
LITTLE BIG ADVENTURE	10.900
DARK COLONY	10.900
ATLANTIS	10.900
SHIVERS 2	10.900
TOMB RAIDER	8.400
INTERSTATE 76	11.900
PANDEMONIUM	10.900
COMMANCHE 3	10.900
PRIVATER 2	8.400
MOTO RACER	9.600
FLIGHT SIMULATOR	11.900
MDK	10.900
NEED FOR SPEED SE	6.800
THIM HOSPITAL	8.400
THE CITY OF THE LOST CHILDREN	8.400
KICK OFF 97	9.600
LARRY NO BOX	8.400
MONKEY ISLAND	9.600
KKND	8.400
SUB CULTURE	9.600
ATF GOLD	9.500
AH 64 GOLD	7.900
SEGA RALLY	11.900
PANGER DRAGOON	11.900
VIRTUA FIGHTER 2	11.900
DAYTONA	11.900
VIRTUA COP	11.900
SUPER EF 2000	11.900
STARTRECK GEN	10.900
PANDORA DIRECTIVE	11.900
SCARAB	8.900
SHOCKWAVW ASSAULT	5.900
STARFIGHT WEAPON	9.500
MASTER OF ORION 2	8.400
MAGIC THE GATHERING	8.900
DANGEON KEEPER	9.900
DARKLIGHT CONFLICT	7.900
CYBER GLADIATORS	7.400
BEDLAM	7.900
STAR COMMANDO	9.400
BATTLES OF ALEXANDER	9.900
GT RACING	8.900
LAST EXPRESS	10.900
INDEPENDENCE DAY	9.900
ATLANTIS	9.900










DUNGEON KEEPER

του Α. "The Ace" Μαρίνου

HOUSE:	BULLFROG
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	8MB RAM, 30MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ:	PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Να βγούμε; Δεν μπορώ τώρα...

ΓΡΑΦΙΚΑ...........92%
ΗΧΟΣ..................95%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......96%
ΑΝΤΟΧΗ............97%
ΓΕΝΙΚΑ: 96%

Βγαίνετε καθόλου τα βράδια; Πηγαίνετε στο cinema; Για καμιά μπύρα ή καφέ; Αν δεν είσαστε κλινικώς νεκροί, τουλάχιστον αυτή την εποχή (πριν ακόμα αρχίσουν τα κρύα) όλο και κάποια βόλτα θα πηγαίνετε. Ε λοιπόν, μπορείτε να τα ξεχάσετε όλα τα παραπάνω. Από τη στιγμή που το κουτί του Dungeon Keeper θα περάσει την εξώπορτα του σπιτιού σας, μπορείτε να αποχαιρετήσετε όλες τις υλικές απολαύσεις και να βυθιστείτε άμεσα στον κόσμο του Κακού.

Πριν από περίπου 4 χρόνια, μια εταιρεία με την επωνυμία Bullfrog, αμέσως μετά την παρουσίαση και του δεύτερου "επεισοδίου" του Magic Carpet ανακοίνωνε ότι έχει στα σκαριά ένα RPG που θα αφήσει όλους τους υπόλοιπους κατασκευαστές παιχνιδιών πολλά χιλιόμετρα πίσω. Το όνομα αυτού: Dungeon Keeper.

Κάποιος που δεν ήξερε καθόλου την προϊστορία της Bullfrog θα τους έβγαζε αμέσως τρελούς και άσχετους, όλους αυτούς τους εργαζόμενους στην Bullfrog "οι οποίοι δεν ξέρουν με ποιους τα βάζουν". Κάποιος όμως που είχε παρακολουθήσει την πορεία της συγκεκριμένης εταιρείας καθ' όλη τη -σύντομη- ζωή της, σίγουρα θα καταλάβαινε ότι αυτή η δήλωση στόχευε στο να προετοιμάσει τον κόσμο για ένα πραγματικά "εξωπραγματικό" παιχνίδι.

4 χρόνια μετά, και το Dungeon Keeper ακόμα δεν είχε εμφανιστεί. Πέρα από κάποιες φωτογραφίες και ένα rolling demo που εγώ προσωπικά έχω δει πάνω από 15 φορές, τίποτα νεότερο από το "καταπληκτικό" παιχνίδι της Bullfrog. Ολοι νόμιζαν ότι η Bullfrog είχε ξεπεράσει τις δυνατότητές της και παράτησε την ιδέα του Dungeon Keeper. Και ξαφνικά...

Ας προσπαθήσω να βάλω τα πράγματα σε κάποια τάξη, ξεκινώντας με τα απλά. Εσείς είσαστε ένας πολύ κακός Αρχοντας και θέλετε φυσικά να εξουσιάσετε όλες τις πόλεις που βρίσκονται στην περιοχή σας. Για να το καταφέρετε αυτό θα πρέπει να "νικήσετε" τον Αρχοντα κάθε πόλης, έτσι ώστε να του πάρετε τα ηνία της διακυβέρνησης της περιοχής του. Οταν νικήσετε κάποιον Αρχοντα παίρνετε την περιοχή του και πηγαίνετε για "φρέσκα". Το παιχνίδι τελειώνει όταν κατακτήσετε όλη τη χώρα.

Αυτά ήταν τα απλά και τα εύκολα. Οι διαφορές -αλλά και τα δύσκολα- αρχίζουν αμέσως τώρα. Εν αντιθέσει με όλα τα υπόλοιπα παιχνίδια, στο Dungeon Keeper εσείς είσαστε ο κακός και οι αντίπαλοί σας οι καλοί, οι οποίοι προσπαθούν να γλιτώσουν τη χώρα από την τυραννία σας. Οταν κερδίζετε κάποιον Αρχοντα, δεν σώζετε την πόλη του αλλά αντίθετα την καταστρέφετε ολοκληρωτικά! Εντελώς ανάλογα με τον χαρακτήρα σας είναι και τα πράγματα που κάνετε μέσα στο παιχνίδι. Αντί να υποστηρίζετε και να ενθαρρύνετε τους στρατιώτες σας, τους χαστουκίζετε, τους ρίχνετε φυλακή, και αν δεν έχουν μάθει ακόμα τίποτα, τους τραβάτε και ένα βασανιστήριο όλο δικό τους!

Η επεξήγηση του είδους του gameplay του Dungeon Keeper είναι ακόμα πιο δύσκολη, όχι γιατί το παιχνίδι είναι πολύ καλό ή πολύ κακό (το πρώτο συμβαίνει), αλλά γιατί το gameplay του Dungeon Keeper είναι τόσο περίπλοκο, βαθύ, πολύπλευρο και με τέτοια λεπτομέρεια, που ακόμα και 10 σελίδες να είχα, πάλι δεν θα μπορούσα να σας εξηγήσω ακριβώς τι συμβαίνει στο παιχνίδι. Σημείωση: μην νομίσει κανένας ότι το περίπλοκο gameplay κάνει το παιχνίδι απροσπέλαστο. Ακριβώς το αντίθετο συμβαίνει!

Η βασική ιδέα είναι αυτή: εσείς προσπαθείτε να νικήσετε τον αντίπαλο Αρχοντα φτιάχνοντας ένα Dungeon (μπουντρού-





μι). Οταν φτιάξετε κάποιο dungeon, αμέσως το μαθαίνουν τα διάφορα ζώα, τέρατα αλλά και πολεμιστές ή μάγοι της περιοχής. Ανάλογα με το πόσο "καλό" είναι το dungeon που έχετε φτιάξει, τόσο περισσότερα όντα προσελκύει μέσω των διαφόρων portals που έχετε αποκτήσει. Οταν όμως έρθουν περισσότερα όντα, αυτό σημαίνει ότι πρέπει να επεκτείνετε το dungeon σας, το οποίο με τη σειρά του σημαίνει περισσότερα όντα κ.ο.κ.

Το dungeon μπορεί να περιέχει βιβλιοθήκες για να ερευνούν οι μάγοι σας καινούρια spells, μπορεί να περιέχει Lairs για να κοιμούνται τα διάφορα τέρατα, μπορεί να περιέχει Workshops για να εφευρίσκετε καινούρια όπλα, παγίδες και εξοπλισμούς, μπορεί να περιέχει φυλακές για να φυλακίζετε τους ανυπάκουους, αλλά μπορεί να περιέχει και βασανιστήρια για να σπάτε πλάκα με τις κραυγές των δικών σας ή των αντιπάλων στρατιωτών. Κάθε νέο δωμάτιο σας δίνει νέες δυνατότητες, απαιτεί διαφορετική μεταχείριση, και "κοστίζει" διαφορετικά. Με κάθε νέο δωμάτιο όμως, καινούρια όντα αρχίζουν να έρχονται στο dungeon σας, με αποτέλεσμα να δυναμώνετε συνεχώς.

Το Dungeon Keeper δεν είναι όμως ένα απλό παιχνίδι στρατηγικής, όπως π.χ το SimCity. Εντελώς το αντίθετο. Είναι ταυτόχρονα και ένα πολύ δυνατό RPG. Υπάρχουν μπόλικα στατιστικά για κάθε δωμάτιο, για κάθε τέρας ή μαχητή, υπάρχουν χρήματα που πρέπει να τα διαχειριστείτε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, υπάρχουν μάχες που πρέπει να επιβλέψετε, υπάρχουν spells που πρέπει να ερευνήσετε και μετά να χρησιμοποιήσετε, υπάρχουν παγίδες και πόρτες που πρέπει να φτιαχτούν και να τοποθετηθούν σε στρατηγικά σημεία, υπάρχουν "μυστικά" περάσματα και σημεία που κρύβουν θησαυρούς και τα οποία πρέπει να ανακαλύψετε, υπάρχουν τέλος οι ανάγκες για διαχείριση του στρατού σας, ο οποίος αν τον αφήσετε μόνο του θα αρχίσει να διαλύεται.

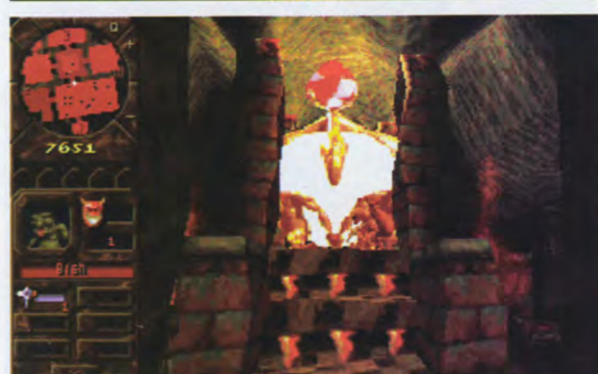
Και πάλι όμως μην νομίσετε ότι το παιχνίδι είναι ένα βαρετό war game ή έστω ένα τυπικό simulation. Οποιαδήποτε στιγμή θελήσετε, μπορείτε να κάνετε ένα Possess Creature σε οποιοδήποτε από τα όντα που διαθέτει ο στρατός σας, και αυτόματα θα μεταφερθείτε σε μια in-door έκδοση του Magic Carpet. Βλέπετε μέσα από τα μάτια του όντος που κάνατε possess, κινείστε ελεύθερα στον χώρο, και μπορείτε να κάνετε ότι και αυτό (αν δηλαδή κάνετε possess σε έναν μάγο, μπορείτε να κάνετε όλα τα μαγικά spells που μπορεί και αυτός). Ετσι, το παιχνίδι γίνεται ένα πλήρες first-person 3D RPG (όπως το Ultima Underworld δηλαδή), με την ταχύτητα, τις φωτοσκιάσεις και τα γραφικά του Magic Carpet.

Οπως ίσως έχετε ήδη καταλάβει, το Dungeon Keeper είναι





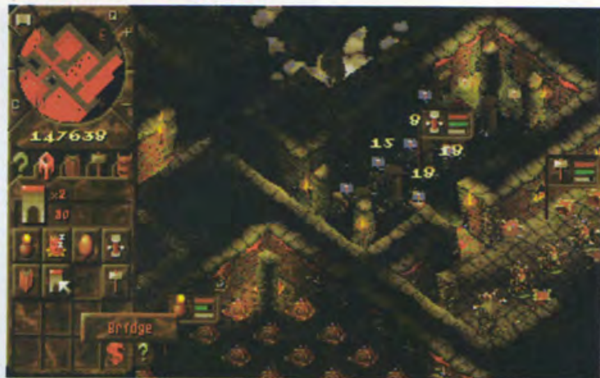


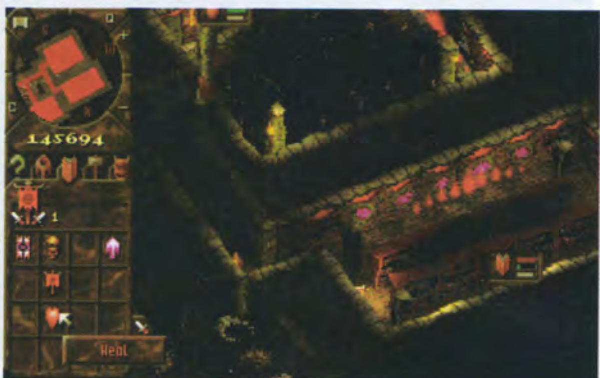
















κάτι σαν 4-σε-1 παιχνίδι. Είναι RPG, είναι simulation, είναι στρατηγικής, είναι και 3D shoot'em up. Σαν να λέμε "τα έχει όλα και συμφέρει". Και όχι μόνο αυτό. Το Dungeon Keeper προχωράει το Games Genre ένα βήμα παραπέρα, με το να συνδέσει αυτά τα τέσσερα προαναφερθέντα είδη παιχνιδιού σε ένα τόσο ομοιόμορφο και εθιστικό σύνολο, που από τη στιγμή που θα καθίσετε κάτω δεν θα μπορείτε να ξεκολλήσετε από την καρέκλα.

Δεν έχουμε δηλαδή μια απλή συνάθροιση τεσσάρων διαφορετικών ειδών παιχνιδιού, αλλά μια συγχώνευση τόσο τέλεια, που επαναπροσδιορίζει τον ορισμό "παιχνίδι για υπολογιστές".

Θα μπορούσα να προχωρήσω παρακάτω, γεμίζοντας σελίδες επί σελίδων για τα διάφορα tricks του παιχνιδιού, την προσοχή στη λεπτομέρεια, τα διάφορα "ειδικά" effects, τα πολλά... Ορίστε; Πως είπατε; Να προχωρήσω; Μάλιστα κύριε αρχισυντάκτα. Οπως διατάξετε!

Ακόμα και αν τελείωνα εδώ το review του παιχνιδιού, το Dungeon Keeper θα έπαιρνε δίκαια τον τίτλο του καλύτερου παιχνιδιού του τελευταίου τριμήνου του 1997, και σίγουρα θα ήταν το μεγάλο φαβορί για το καλύτερο παιχνίδι που έχουμε δει ποτέ. Αλλά, ευτυχώς ή δυστυχώς (ευτυχώς για σας, δυστυχώς για τους φίλους σας και την γκόμενα ή τον γκόμενό σας), το παιχνίδι περιέχει τόσα πολλά ακόμα, που η κοινωνική σας ζωή δεν έχει καμία τύχη.

Να αναφέρω τους πολλούς και διάφορους τρόπους που τρώνε τα διάφορα όντα τα κοτόπουλα που φυλάτε στο κοτέτσι σας (!); Να σας πω για τα δεκάδες frames animation που έχει το κάθε ον (μάγοι, orcs, witches, warriors κ.α); Να σας μεταφέρω την καταπληκτική ατμόσφαιρα που δημιουργούν τα εκπληκτικά ηχητικά effects αλλά και η επιβλητική φωνή του "οδηγού" που σας δίνει οδηγίες; Να σας δείξω σε φωτογραφίες τα καταπληκτικά γραφικά του παιχνιδιού, τα οποία αλλάζουν κάθε 4-5 πίστες; Να σας αποδείξω με μετρήσεις το πολύ δυνατό AI του αντίπαλου υπολογιστή; Να σας πω ότι η δυσκολία είναι ορισμένη λες με μαγικό τρόπο, ώστε να αυξάνεται με τέλειο ρυθμό; Τι να κάνω;

Οτι και να κάνω είναι λίγο. Το Dungeon Keeper είναι κάτι περισσότερο από το σύνολο των τεσσάρων διαφορετικών παιχνιδιών που το απαρτίζουν, με τελικό αποτέλεσμα ένα καταπληκτικό παιχνίδι. Η Bullfrog έχει κάνει εκπληκτική δουλειά, που απέδωσε καρπούς (και τι καρπούς!). Ενα παιχνίδι που όχι μόνο επανατοποθετεί τον πήχη του άλματος τουλάχιστον 20 εκατοστά παραπάνω, αλλά που θέτει σοβαρή υποψηφιότητα για το καλύτερο παιχνίδι της δεκαετίας (και φυσικά όλων των εποχών).

Κάποια απειροελάχιστα μικροπροβλήματα (μερικά spells είναι σχετικώς άχρηστα, μερικές φορές κάποια όντα "κολλάνε" κ.α) δεν μπορούν ούτε κατά διάνοια να μειώσουν την εκθαμβωτική λάμψη του Dungeon Keeper. Κάπου εδώ πρέπει να τελειώσω, γιατί μου τελειώνει και ο χώρος. Αν είσαστε βιαστικοί, απλώς κοιτάξτε τις βαθμολογίες του Dungeon Keeper και συγκρίνετέ την με οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι γνωρίζετε. Αν πάλι αναρωτιέστε για τη χαμηλή βαθμολογία του παιχνιδιού στον τομέα των γραφικών, αυτό συμβαίνει μόνο και μόνο γιατί το παιχνίδι χρησιμοποιεί απλή VGA ανάλυση και όχι κάποια SVGA modes, τα οποία είναι τόσο της μόδας τώρα τελευταία. Οπως και να 'χει το πράγμα όμως, το αναμφισβήτητο γεγονός είναι ένα και μοναδικό: το Dungeon Keeper είναι σίγουρα ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που έχω δει ποτέ, και θα πρέπει να το αγοράσετε αμέσως, ανεξάρτητα από το ποιο είδος παιχνιδιών σας αρέσει. Αν δεν το κάνετε, ένα τεράστιο χέρι θα βγει από τον ουρανό, θα σας ρίξει 2-3 χαστούκια, και μετά θα σας αρπάξει και θα σας ρίξει στη φυλακή, όπου σας περιμένει μια αιωνιότητα βασανιστηρίων!





X-Wing vs. Tie Fighter

του Κ. Τσάκαλου

HOUSE:	Lucasarts
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	P90, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, 3MB HD, WIN 95, JOYSTICK
ΔΙΑΘΕΣΗ:	PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Εδώ η Δύναμη, εκεί η Δύναμη, πού είναι η Δύναμη;

ΓΡΑΦΙΚΑ	90%
ΗΧΟΣ	90%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85%
ΑΝΤΟΧΗ	80%

ΓΕΝΙΚΑ: 85%

Μετά από την επανεμφάνιση της τριλογίας του Πολέμου των Αστρων στις αίθουσες των κινηματογράφων, ήρθε η ώρα για τη συμπλήρωση της τριλογίας και σε μια άλλη οθόνη, αυτή του υπολογιστή. Μετά τα X-Wing και το Tie Fighter ήρθε η ώρα για τη γενική σύρραξη που λαμβάνει χώρα στο X-Wing vs. Tie Fighter.

Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του συγκεκριμένου παιχνιδιού είχαν ακουστεί πολλά και δικαιολογημένα το περιμέναμε με αγωνία. Οταν όμως το πήραμε στα χέρια μας δεν μπορούμε να πούμε ότι γοητευτήκαμε ιδιαίτερα. Για όσους λοιπόν περίμεναν ένα ταξίδι σε μακρινά σύμπαντα με συνοδηγούς τον R2D2 ή τον C3PO και ομηρικές μάχες εναντίον του Κακού, τα νέα είναι άσχημα. Δυστυχώς δεν πρόκειται για ένα Space adventure αλλά για ένα Space simulation χωρίς αρχή και τέλος, χωρίς συγκεκριμένη πλοκή και δυστυχώς χωρίς την ποιότητα των παιχνιδιών στην οποία μας έχει συνηθίσει η Lucasarts. Από την πρώτη στιγμή γίνεται φανερό ότι η Lucasarts προσανατολιζόταν στη δημιουργία ενός multiplayer game και αυτό γίνεται φανερό γιατί η επιλογή ενός και μόνου παίκτη βρίσκεται ήδη στο περιθώριο από την αρχή του παιχνιδιού. Σαν ένας και μόνος παίκτης έχει κανείς τη δυνατότητα, αφού περάσει ένα μικρό training level, να αναλάβει όποια από τις αποστολές του παιχνιδιού επιθυμεί και να πετάξει όποιο σκάφος θέλει, πράγμα ήδη αρκετά πεζό. Και η πρόκληση που βρίσκεται; Μα, σαφώς στο multiplayer game. Το παιχνίδι υποστηρίζει Internet συνδέσεις, τοπικά αλλά και απομακρυσμένα δίκτυα, ενώ υπάρχει επιλογή για σειριακή και παράλληλη σύνδεση. Ακόμα και εδώ παρουσιάζονται όμως πολλά προβλήματα. Ο μέγιστος αριθμός συνδέσεων για κάθε παιχνίδι είναι τέσσερις, αλλά ήδη με τρεις η ταχύτητα γίνεται προβληματική και το παιχνίδι πολύ κουραστικό. Σε ότι αφορά τις συνδέσεις στο Internet, το παιχνίδι χρησιμοποιεί το Microsoft Internet Gaming Zone για τη σύνδεση των τεσσάρων παικτών. Βέβαια, τα πράγματα είναι εξαιρετικά προβληματικά, καθώς είναι αναγκαία η ύπαρξη πολύ γρήγορου υπολογιστή και πολύ καλής σύνδεσης. Για το πρώτο δεν ξέρω αλλά για το δεύτερο η ελληνική πραγματικότητα δεν μας επιτρέπει να τρέφουμε και πολλές ελπίδες. Παρόλα αυτά πρέπει να αναφέρουμε ότι κάτω από καλές προϋποθέσεις το multiplayer

game είναι αρκετά διασκεδαστικό, καθώς οι παίκτες μπορούν να παίξουν ως σύμμαχοι ή ως αντίπαλοι, εκτελώντας την ίδια αποστολή και βοηθώντας ή εμποδίζοντας ο ένας τον άλλο. Το χάος της μάχης είναι δύσκολο να το καταλάβει κανείς όσο συμμετέχει σε ένα multiplayer game, αλλά όταν σκοτωθεί και βρεθεί να παρακολουθεί τη μάχη από απόσταση θα δεί ότι είναι ένα συγκλονιστικό θέαμα. Το X v. T βάζει νέα θεμέλια στο multiplayer gaming και το κάνει μια καταπληκτική εμπειρία. Σε γενικές γραμμές το gameplay απέχει αρκετά από τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς. Σε κάθε αποστολή σας δίνονται περισσότερες ζωές και η απώλεια του σκάφους σας δεν είναι και κάτι το τραγικό, δίνοντας έτσι μια χροιά Doom στο παιχνίδι. Αντίθετα δίνει μια άλλη χάρη στο gameplay, αφού μπορεί να προσαρμόσει κανείς το στυλ της επίθεσής του όπως θέλει, ξοδεύοντας ας πούμε μια ζωή σε μια καμικάζι-επίθεση σε κάποιο μητρικό σκάφος. Οι μάχες στο παιχνίδι δεν είναι απλό πράγμα, είτε επιτίθεστε εναντίον άλλων παικτών ή σκαφών που ελέγχονται από τον υπολογιστή. Σε γενικές γραμμές στο παιχνίδι δεν βοηθούν οι μεγάλες ταχύτητες. Αντίθετα η μείωση ταχύτητας είναι απαραίτητη για απότομες μανούβρες ώστε να κρατηθεί ο εχθρός στο στόχαστρο ή και για τη διαφυγή από εχθρικά πυρά. Θα έλεγε κανείς ότι το παιχνίδι δίνει μια αίσθηση ότι πρόκειται για αερομαχία όπου ο αέρας και οι ατμοσφαιρικές συνθήκες παίζουν ρόλο στην κίνηση του σκάφους, πράγμα παράλογο αφού στο διάστημα δεν υπάρχει τίποτα από αυτά. Το X v. T αποτελείται από δεκαέξι αποστολές, οι περισσότερες από τις οποίες είναι επιθέσεις για καταστροφή κάποιας πλατφόρμας, ενώ δε λείπουν και οι συνοδευτικές αποστολές που έχουμε συναντήσει κατά καιρούς και σε άλλα space simulations. Η έλλειψη συγκεκριμένης πλοκής όμως κάνει την πορεία μέσα στο παιχνίδι δύσβατη και προβληματική, καθώς δεν υπάρχει κάποιος απώτερος στόχος παρά μόνο η διασκέδαση που προσφέρει η μάχη. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά. Τα πολύγωνα των προηγούμενων εκδόσεων έχουν γίνει πλέον rendered και όσο και κοντά να βρισκόμαστε στο αντίπαλο σκάφος, τα γραφικά παραμένουν εξαιρετικά λεπτομερή. Οι εκρήξεις είναι εξαιρετικά όμορφες και ρεαλιστικές, δίνοντας μια άγρια ομορφιά στο παιχνίδι. Βασική προϋπόθεση για να παίξει κανείς το παιχνίδι είναι να έχει joystick, καθώς το παιχνίδι δεν υποστηρίζει τίποτα άλλο. Η ύπαρξη ενός καλού joystick θα βοηθήσει περισσότερο τους επίδοξους πιλότους. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πραγματικά καταπληκτικός και διαφέρει από σκηνή σε σκηνή δίνοντας επικές διαστάσεις στο παιχνίδι. Δε λείπουν και οι εκπλήξεις που δίνουν μια ξεχωριστή νότα (προσπαθήστε να βρεθείτε πίσω από τις μηχανές ενός μητρικού σκάφους και θα με θυμηθείτε). Γενικά πρόκειται για ένα παιχνίδι που έχει αρκετά θετικά στοιχεία, χωρίς να έχει κάτι που να το κατατάσσει στα κλασικά παιχνίδια. Σίγουρα θα αποτελέσει πόλο έλξης των φανατικών των space simulations, γι' αυτό όσοι πιστοί προσέλθετε.









TERRACIDE

του Γ. Κ. Κατσώτη

HOUSE: EIDOS

FORMAT: PC CD-ROM

REQUIREMENTS: P/90MHz, 16MB RAM, 30MB HD, WIN '95, V/ C 2MB, SB Direct X3

ΔΙΑΘΕΣΗ: ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ξεχάστε ότι γνωρίζατε για τα παραδοσιακά shoot 'em up παιχνίδια... Terracide!

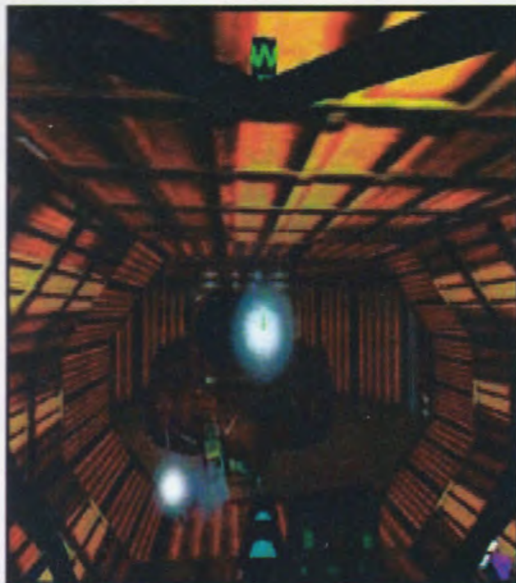
ΓΡΑΦΙΚΑ...........87%
ΗΧΟΣ..................82%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......84%
ΑΝΤΟΧΗ............85%

ΓΕΝΙΚΑ: 85%

Στο πέρασμα του χρόνου όλοι έχουμε εξοντώσει χιλιάδες εξωγήινους μέσα από τις οθόνες των υπολογιστών μας. Το παράξενο όμως είναι ότι παρά τις φιλότιμες προσπάθειές μας συνεχίζουν να έρχονται περισσότεροι και πιο απειλητικοί κάθε φορά. Το πιο πρόσφατο και τρανό παράδειγμα είναι η καινούρια παραγωγή της EIDOS που ακούει στο όνομα Terracide. Τα πολύ καλά γραφικά, το σφιχτοδεμένο σενάριο, ο ατμοσφαιρικός ήχος και οι τεράστιες απαιτήσεις του -από πλευράς hardware- είναι μερικά μόνο από τα (πολύ) ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά του. Πρόκειται για ένα τρισδιάστατο shoot 'em up, το οποίο σίγουρα αποτελεί ένα από τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών. Δεν είναι τυχαίο ότι το Terracide κέρδισε το πρώτο βραβείο Best Special Effects, μια και μονοπώλησε το ενδιαφέρον όλων των κριτικών της αντίστοιχης Εκθεσης με τα πραγματικά εκπληκτικά οπτικά εφέ, τα οποία δίνουν νέες διαστάσεις στα 3D shoot 'em up παιχνίδια.

Ας ρίξουμε όμως μία ματιά στο (πολύ ενδιαφέρον) σενάριο του Terracide. Στο μακρινό μέλλον και πριν από δεκάδες χρόνια απ' αυτό, οργανώθηκαν στον πλανήτη Γη αποστολές αποίκισης άγνωστων πλανητών του Γαλαξία μας. Οι αποστολές πέτυχαν το στόχο τους. Κανείς όμως δεν είχε προβλέψει τις συνθήκες διαβίωσης ή μάλλον επιβίωσης που είχαν να αντιμετωπίσουν οι άποικοι. Συνθήκες στις οποίες τελικά προσαρμόστηκαν, πληρώνοντας όμως ένα φοβερό τίμημα. Την ανθρώπινη φύση τους. Τώρα πια και μετά από δεκάδες χρόνια, οι μεταλλαγμένοι άποικοι αποφάσισαν να επιστρέψουν (με καθόλου φιλικές διαθέσεις) στη Μητρόπολη Γη. Σκοπός τους είναι να κατακτήσουν τον πλανήτη και τους κατοίκους του. Πρόκειται δηλαδή για μία ενδογαλαξιακή εμφύλια σύρραξη, γιγαντιαίων διαστάσεων. Κάπου εδώ ξεκινά και ο ρόλος σας μια και αποτελείτε ένα από τους καλύτερους μαχητές της Γης. Αποστολή σας είναι να εισχωρήσετε στον αστροστόλο των "αποίκων" και να τον καταστρέψετε πριν αυτός φτάσει στην ατμόσφαιρα της Γης. Για να πετύχετε το στόχο σας θα πρέπει να πολεμήσετε τους "αποίκους" στο διάστημα. Οι μάχες εξελίσσονται σ' ένα πλήρες τρισδιάστατο περιβάλλον είτε μέσα, είτε έξω από τα εχθρικά αστρόπλοια. Στη διάθεση σας έχετε 20 ισχυρά όπλα ικανά να εξοντώσουν ακόμα και τον πιο πάνοπλο εχθρό σας. Κατά τη διάρκεια της προσπάθειάς σας θα "επισκεφθείτε" 7 εχθρικά αστρόπλοια όπου το καθένα έχει περισσότερα από 20 επίπεδα! Οπως λοιπόν καταλαβαίνετε, το Terracide έχει μεγάλο "βάθος" και βέβαια υπόσχεται ατέλειωτες ώρες πυροβολώ-ότι-κινείται-και-πλησιάζει- απειλητικά-προς-το-μέρος-μου. Οι τρισδιάστατοι χώροι που περιφέρεστε είναι φοβερά καλοσχεδιασμένοι αποδίδοντας ένα μοναδικό αίσθημα κίνησης. Τα sprites των εχθρών σας είναι αρκετά μεγάλα ενώ έχει δοθεί μεγάλη βαρύτητα στη λεπτομέρεια του σχεδιασμού τους, κάτι που είναι οφθαλμοφανέστατο ΑΝ τους αφήσετε να σας πλησιάσουν. Η μουσική επένδυση του παιχνιδιού είναι πλήρως εναρμονισμένη με το θέμα, στοιχείο που υπόσχεται να συμβάλλει στην έκρηξη της αδρεναλίνης σας στα ύψη! Το gameplay μπορεί αρχικά να σας δυσκολέψει λίγο αλλά όταν εξοικειωθείτε με τους χειρισμούς του πληκτρολο-











γίου, θα διαπιστώσετε πόσο πραγματικά λειτουργικό είναι. Οι αντίστοιχες σκηνές animation δεν έχουν να ζηλέψουν τίποτα από τις πανάκριβες κινηματογραφικές παραγωγές του Χόλυγουντ. Το Terracide αποτελεί ένα καθαρόαιμο τρισδιάστατο shoot 'em up το οποίο ανήκει στη σχολή του DOOM και Quake μόνο που είναι σαφέστατα πιο εξελιγμένο. Αυτό δικαιολογεί και τις αρκετά μεγάλες απαιτήσεις του στο θέμα του hardware. Οι ευτυχείς κάτοχοι των επεξεργαστών MMX και των αντίστοιχων 3D καρτών επιτάχυνσης γραφικών θα απολαύσουν σίγουρα το μεγαλείο που βρίσκεται κρυμμένο στο Terracide. Η χρήση του DirectX 3 από το παιχνίδι αποτελεί και την καλύτερη εγγύηση για την ποιοτική απόδοση των ειδικών εφέ και του φωτισμού, δύο στοιχεία τα οποία θα σας αφήσουν κυριολεκτικά άναυδους! Ενα από τα καλύτερα (και άλλο;) χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι η υποστήριξη multiplayer mode 16 παικτών μέσω δικτύου. Φανταστείτε μόνο τι έχει να γίνει αν συμμετέχουν 16 άτομα σ' αυτό το παιχνίδι... Πανικός και σφαγή ίσως; Η δράση είναι ασταμάτητη. Σε κάθε σκοτεινή γωνιά των εχθρικών αστρόπλοιων παραμονεύουν οι "άποικοι", των οποίων μοναδικός σκοπός είναι η εξόντωσή σας. Οι εχθροί ξεπροβάλλουν απρόσμενα από τα πιο απίθανα σημεία. Εχετε λοιπόν το δάχτυλο στη σκανδ... εεε στο πληκτρολόγιο και ετοιμαστείτε για την περιπέτεια της ζωής σας. Μην ξεχνάτε, κανένα έλεος για τους εχθρούς σας. Η αυτοί ή εσείς, δεν υπάρχει άλλη εναλλακτική λύση. Καλό κυνήγι λοιπόν...

Εν κατακλείδι...

Δίκαια το Terracide χαρακτηρίζεται ως το παιχνίδι της επόμενης γενιάς των shoot 'em up. Το μοναδικό "μελανό" του σημείο είναι οι μεγάλες απαιτήσεις από πλευράς hardware. Από την άλλη πλευρά όμως είναι ένα παιχνίδι που ναι μεν έχει απαιτήσεις από το σύστημά σας αλλά σίγουρα θα σας αποζημιώσει όταν το παίξετε. Οι καλοσχεδιασμένοι τρισδιάστατοι χώροι, η ρεαλιστική κίνηση, τα απίθανα sprites, η ατμοσφαιρική μουσική, το εύχρηστο gameplay, το κινηματογραφικής ποιότητας animation και η χρήση των δυνατοτήτων που παρέχουν οι πανίσχυροι επεξεργαστές MMX και οι 3D κάρτες επιτάχυνσης γραφικών είναι οι βασικότεροι λόγοι για τους οποίους ΠΡΕΠΕΙ να αποκτήσετε αυτό το παιχνίδι.



688(I) Hunter/Killer

του Χρ. Γληγόρη

HOUSE:	Electronic Arts
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	P/90, 16 MB RAM, Win 95, 4X CD-ROM, PCI VGA, DirectX 3A
ΔΙΑΘΕΣΗ:	PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Ο κόσμος του βυθού είναι πολύ σκληρός.

ΓΡΑΦΙΚΑ	93%
ΗΧΟΣ	92%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83%
ΑΝΤΟΧΗ	90%

ΓΕΝΙΚΑ: 90%



Ωρα: 07:00 Τόπος: Ατλαντικός Ωκεανός. Το περισκόπιο ενός υποβρυχίου της βελτιωμένης κλάσης Los Angeles, αφήνει ένα λεπτό αυλάκι στο νερό. Ενα αυλάκι που δεν ταιριάζει στα σκούρα μπλε νερά, τόσο σιωπηλό αλλά και τόσο επικίνδυνο. Ενα κοπάδι από δελφίνια περνάει από δίπλα του χωρίς να δίνει μεγάλη σημασία. Στον ορίζοντα, μπροστά από έναν βαριεστημένο ήλιο που ανεβαίνει αργά προς τον χειμωνιάτικο ουρανό, αρχίζουν να σχηματίζονται οι σιλουέτες των πλοίων μιας υποπομπής. Το περισκόπιο γυρνάει αργά προς το μέρος τους. Οι σιλουέτες, μέσα από ένα σύμπλεγμα φακών, καθρεφτών και συστημάτων οπτικής ενίσχυσης, περνούν μέσα από τον σωλήνα και φτάνουν στην καρδιά του υποβρυχίου. Πριν ακόμη οι εικόνες αγγίξουν τους αμφιβληστροειδείς του καπετάνιου, τα ηλεκτρονικά συστήματα και οι υπολογιστές τις έχουν αρπάξει και τις επεξεργάζονται, συγκρίνοντας, υπολογίζοντας τις αποστάσεις, αναγνωρίζοντας τις θερμικές ταυτότητες και τις αντανακλάσεις που λαμβάνουν τα σόναρ. Κάτω από την επιφάνεια, ο τεράστιος όγκος του υποβρυχίου αλλάζει σιγά- σιγά πορεία, κατευθύνοντας τις μπουκαπόρτες των τορπιλοσωλήνων προς τα ανυπεράσπιστα ύφαλα των πλοίων. Με έναν σφυριχτό ήχο, το 688I αρχίζει να ξερνάει τις τορπίλες Mk48 ADCAP, σαν ένα μεσαιωνικό τέρας που εκτοξεύει φωτιές από τα ρουθούνια του. Στην επιφάνεια, το περισκόπιο παραμένει σταθερό, να κοιτάει τα πλοία που τώρα έχουν πλησιάσει. Ξαφνικά, λες και ο ήλιος έγινε κομμάτια, εκρήξεις αρχίζουν να ξεπηδάνε από τον ωκεανό. Εκρήξεις που τινάζουν τα σωθικά των πλοίων ενώ πυκνός, μαύρος καπνός γεμίζει τον αέρα. Το περισκόπιο, αφού παρατηρεί σχεδόν αδιάφορα το τρομακτικό θέαμα, γυρίζει και πάλι αργά, ψάχνοντας το επόμενο θήραμά του. Τα δελφίνια συνεχίζουν να παίζουν ανέμελα γύρω από το μεταλλικό κατασκεύασμα.

Ο τελευταίος εξομοιωτής υποβρυχίων που φέρει τη σφραγίδα Jane's, δεν είναι τόσο ρομαντικός ή ποιητικός, είναι όμως αντίστοιχα "σκληρός". Και πιστέψτε μας δεν είναι μόνο σκληρός για τους αντιπάλους του 688I αλλά και για το ίδιο το υποβρύχιο. Μην ξεχνάτε ότι όταν μιλάμε για εξομοιωτή της εταιρείας Jane's αυτό που είναι δεδομένο είναι η απόλυτη προσήλωση στον ρεαλισμό και η σωστή αναπαράσταση κάθε τεχνικού αλλά και στρατηγικού στοιχείου. Τα υποβρύχια έχουν βέβαια συνήθως τον ρόλο του κυνηγού αλλά είναι μοιραίο μετά από κάθε χτύπημα που καταφέρνουν, να αναλαμβάνουν και το ρόλο του θηράματος.



καθώς τα πολεμικά πλοία αλλά και ελικόπτερα ή αεροπλάνα που είναι εφοδιασμένα με ανθυποβρυχιακά όπλα είναι άκρως επικίνδυνα. Φυσικά έχετε τη δυνατότητα να ελέγξετε τη δυσκολία του παιχνιδιού απενεργοποιώντας διάφορες επιλογές αλλά μεταξύ μας αν θέλετε να ζήσετε το πραγματικό πνεύμα ενός εξομοιωτή υποβρυχίου, θα πρέπει να νιώσετε τους πραγματικούς κινδύνους που έχει να αντιμετωπίσει. Αυτά όσον αφορά το γενικότερο στυλ του παιχνιδιού. Αυτό όμως που έχει ακόμη μεγαλύτερη σημασία είναι φυσικά οι δυνατότητες ελέγχου που έχουμε στα διάφορα συστήματα του υποβρυχίου. Εδώ τα πράγματα μπορούν να χαρακτηριστούν από άψογα έως υπερβολικά άψογα. Ας τα πάρουμε όμως με τη σειρά. Οι διάφορες ενέργειες που μπορείτε να κάνετε έχουν ομαδοποιηθεί ανάλογα με το σκοπό τους. Για παράδειγμα υπάρχει το εικονικό δωμάτιο του σόναρ, από όπου μπορείτε να επιλέξετε αν θα χρησιμοποιήσετε παθητικό ή ενεργητικό σόναρ, το εύρος της μπάντας εκπομπής του σήματος, έχετε τη δυνατότητα να βγάλετε επιπλέουσες κεραίες στην επιφάνεια, κλπ. Πολλά από τα τμήματα αυτά είναι αλληλένδετα.

Για παράδειγμα όταν με το περισκόπιο ανιχνεύετε κάποιον στόχο, μέσω ενός κουμπιού μπορείτε να μεταφερθείτε σε μια άλλη οθόνη όπου μπορείτε να συγκρίνετε την εικόνα που πήρατε από το περισκόπιο με τις τρισδιάστατες αναπαραστάσεις που υπάρχουν στη βάση δεδομένων του πλοίου κι έτσι να έχετε μια οπτική αναγνώριση του στόχου. Τα κύρια μέρη-σταθμοί του υποβρυχίου είναι τα εξής: Ship Control: Εδώ έχετε πλήρη έλεγχο της κίνησης του υποβρυχίου. Sonar: Πέρα από τα κλασικά παθητικά σόναρ θα εντυπωσιαστείτε από το εύρος των υπόλοιπων συστημάτων ανίχνευσης που έχετε στη διάθεσή σας. Radar:



Οταν το κλασικό σόναρ δεν είναι αρκετό. Radio Room/ESM: Εδώ θα λάβετε πληροφορίες για την αποστολή σας και τις εχθρικές κινήσεις. Target Motion Analysis: Σε συνδυασμό με περισκόπιο, σόναρ, ραντάρ, θα σας βοηθήσει να αναλύσετε την κίνηση των στόχων σας ώστε να περάσετε τις κατάλληλες παραμέτρους στο οπλικό σας σύστημα, μέσω του Fire Control. Periscope: Η χρήση του είναι προφανής, οι δυνατότητες ελέγχου του άπειρες. Από εδώ μπορείτε να μεταβείτε άμεσα και σε τρεις επιπλέον οθόνες που σας βοηθούν να αναγνωρίσετε τους στόχους με τους οποίους έχετε οπτική επαφή. Navigation: Καλό είναι να μην πιάνετε το πηδάλιο και όπου σας βγάλει. Από εδώ μπορείτε να καθορίσετε μια πορεία στην ευρύτερη περιοχή. Χαρακτηρίσαμε όμως το εύρος των επιλογών ελέγχου "υπερβολικά άψογο". Δεν ξέρω πόσο καιρό χρειάζεται ένας πραγματικός κυβερνήτης υποβρυχίου για να μάθει όλες τις δυνατότητες του σκάφους αλλά και τον τρόπο ελέγχου του αλλά ίσως κάποιοι βρουν υπερβολικό το χρόνο που απαιτείται για να εξοικειωθούν με ένα παιχνίδι για PC! Αυτό λοιπόν που πρέπει να γίνει απόλυτα κατανοητό είναι ότι εδώ δεν μιλάμε για arcade παιχνίδι. Βέβαια εκτός από ένα υπερπλήρες και πολυσέλιδο manual υπάρχει και ένα εκτενέστατο online σύστημα βοήθειας. Πάντως κάποιος που θα αγοράσει το 688I πρέπει να ξέρει ότι θα χρειαστεί να αφιερώσει αρκετό χρόνο. Η προσωπική μου γνώμη είναι ότι τελικά θα ανταμειφθεί για τον κόπο του. Πρόκειται σίγουρα για τον κορυφαίο εξομοιωτή υποβρυχίου που έχουμε δει έως σήμερα. Τα γραφικά αλλά και ο ήχος είναι άψογα και συνδυάζονται με την τεχνογνωσία της Jane's ώστε να δημιουργούν ένα άριστο αποτέλεσμα και στον τομέα της αισθητικής. Αν είστε φίλος των εξομοιωτών ή των υποβρυχίων τότε αυτός ο τίτλος αποτελεί μια άριστη αγορά.





A-10 CUBA

του Α. Μαύρου

HOUSE:	ACTIVISION
FORMAT:	WIN95, CD ROM
REQUIREMENTS:	486/66MH, 8MB RAM (320x200), 40 MB, CD-ROM, VESA 1MB RAM, SB 100% Comp, Joystick P/100, 12 MB RAM (640x480) CDROM 4x,Mouse
ΔΙΑΘΕΣΗ:	PLOTLINE

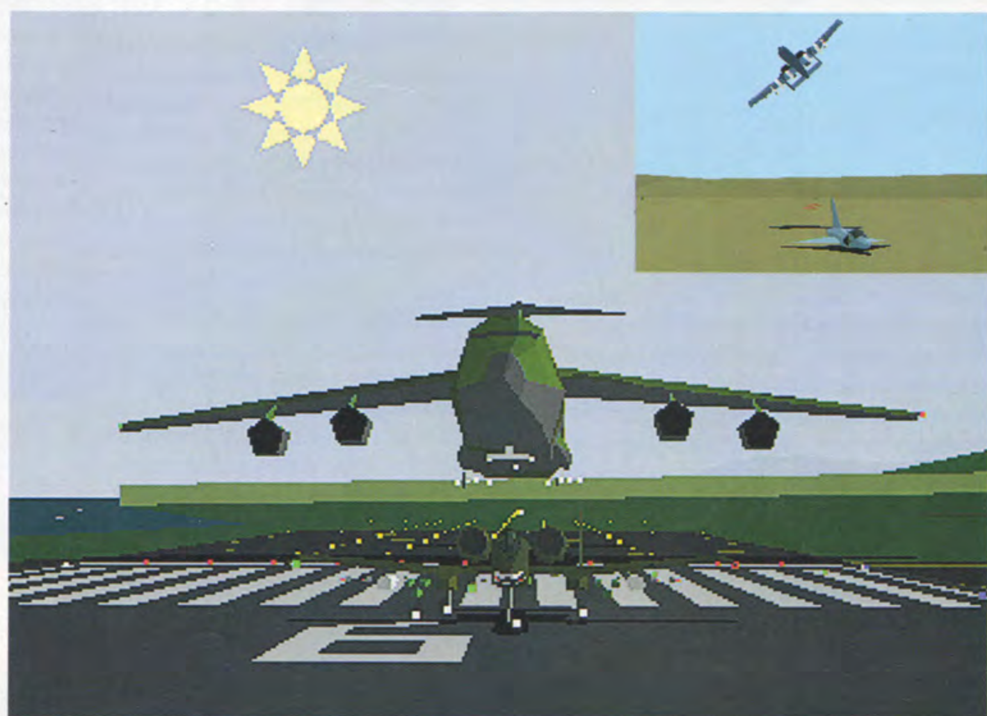
ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Τρέμε Φιντέλ !

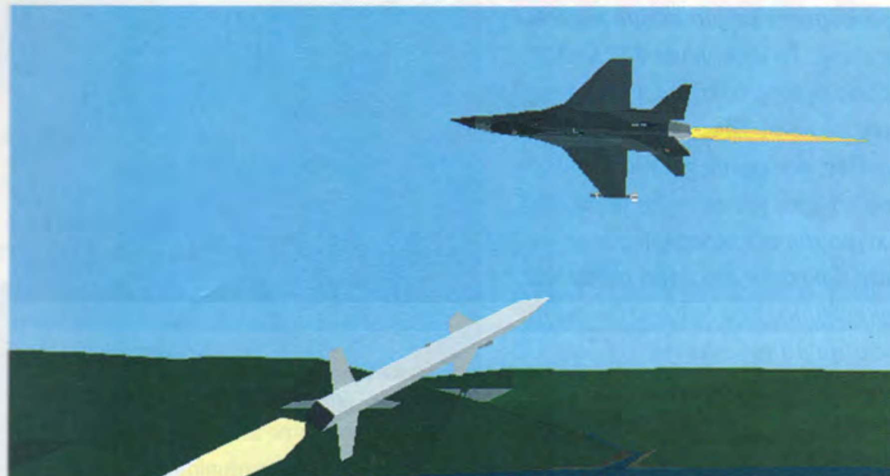
ΓΡΑΦΙΚΑ...........85%
ΗΧΟΣ..................87%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......92%
ΑΝΤΟΧΗ............90%
ΓΕΝΙΚΑ: 90%

Πολύ με πίκρανες ζωή, μακριά θα φύγω ένα πρωί... Θα ανέβω σε ένα αεροπλάνο, θα δω τον κόσμο από κει πάνω.. Χε χε... Γίνομαι δημιουργικότερος review με το review, έτσι Κε Αρχισυντάκτη; ΝΤΟΥΠ! Καλά ρε! Μην πετάς πράγματα! Να σοβαρευτούμε όμως. (Καλά, το πιστέψατε; Δεν είδατε ποιος γράφει;) Τέλος πάντων!

Πρέπει κάποια στιγμή να δικαιολογήσω τα χρήματα που παίρνω από αυτό το περιοδικό, οπότε συνεχίζω: Καλοί μου φίλοι, υποψήφιοι Ικαροι, καλά μάλλον είναι τα νέα! Είναι η πρώτη φορά που μπορείτε να μπείτε μέσα στο πιλοτήριο ενός από τα τέρατα των αιθέρων! Το βαρύ αλλά αρκετά ευκίνητο A-10, ένα αεροσκάφος που μπορεί να λειτουργήσει σαν γρήγορο βομβαρδιστικό, αλλά το ίδιο καλά, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σαν ευέλικτο μαχητικό. Εχει την ευχέρεια να “κουβαλήσει” πάνω του τους πολύ δυνατούς πυραύλους SAM, βόμβες, καθώς και το πολύ δυνατό κανόνι GAU 8/A. Το A-10 CUBA είναι ένα από τα πιο ρεαλιστικά παιχνίδια, με πολύ αληθινές “δυναμικές” πάνω στην πτήση. Εχει πολλές αποστολές, όλων των επιπέδων, από την πολύ απλή απογείωση του αεροσκάφους (καλά, καλά, αν δεν έχετε joystick και καταφέρετε να το σηκώσετε στον αέρα πάρτε με τηλέφωνο), έως και ολοκληρωμένες αποστολές βομβαρδισμού εχθρικών εγκαταστάσεων, αναχαίτισης εχθρικών μαχητικών και βομβαρδιστικών, μέχρι ότι μπορείτε να φανταστείτε ότι μπορεί να σας συμβεί στον αέρα! Στ' αλήθεια! Η Activision έκανε καλή δουλειά! Προσοχή όμως! Μην περιμένετε να δείτε κάτι τελείως καινούριο, κάτι τελείως διαφορετικό από ότι έχετε δει μέχρι τώρα! Οι βασικές διαφορές είναι ότι ο χειρισμός είναι αρκετά πιο δύσκολος από τα συνηθισμένα (αν δεν έχεις joystick την πάτησες - αυτό το ξαναείπα ή μου φάνηκε; Deja-vu...) Βέβαια, θα βρεθούν κάποιοι και θα μου πουν: “Τι λες ρε φίλε; Τι είναι αυτά που λες για έναν ακόμη εξομοιωτή πτήσης;” Οχι! Δεν είναι έτσι! Υπάρχει μία μικρή αλλά πολύ βασική διαφορά. Είναι το A-10! Αλλος ένας εξομοιωτής πτήσης; Τώρα, ήταν η σειρά της ACTIVISION με το A-10 CUBA. Μία εταιρεία με παράδοση στα 3D και ειδικά στα καλά παιχνίδια, μας προσφέρει για μία ακόμη φορά τη δυνατότητα να “κολλήσουμε” για πολύ μπροστά από την οθόνη του μηχανήματός μας, και να περάσουμε αρκετές ώρες ευχάριστα αλλά και με πολλές δυσκολίες! Γνωρίζοντας ότι οι παίκτες εξομοιωτών πτήσης έχουν ήδη καταλήξει σε κάποιο εξομοιωτή που ήδη κυκλοφορεί πολύ καιρό,







για να τους "πιάσουν" θα έπρεπε να φτιάξουν ένα παιχνίδι που να έχει κάτι παραπάνω. Και αυτό το κατάφεραν! Πολύ καλός ήχος, ρεαλιστικά γραφικά, δυνατότητα παιχνιδιού εναντίον άλλου παίκτη (με δεύτερο υπολογιστή) αλλά και μέσα σε δίκτυο μέχρι και 8 παίκτες! Και ακόμη support από το πρόγραμμα DirectX όπου έχουμε γράψει σε προηγούμενα τεύχη για την ταχύτητα και τις δυνατότητες που δίνει σε ένα παιχνίδι. Το παιχνίδι αρχίζει και είναι ενδιαφέρον πριν προλάβετε ακόμη να σηκωθείτε από το έδαφος! Και αυτό γιατί ακόμη και στην πρώτη και πιο απλή επιχείρηση, που είναι η απογείωση, τα πράγματα δεν είναι και τόσο εύκολα! Βλέπετε το Roll left-right γίνεται μόνο με το ποντίκι καθώς και το noise up-down. Τα βέλη του πληκτρολογίου χρησιμεύουν μόνο για να αλλάζουμε τις κάμερες δεξιά και αριστερά. Οπότε αν τα καταφέρετε να σταθεροποιήσετε το αεροσκάφος και να απογειωθείτε κανονικά και εύκολα τότε να μου σφυρίξετε κλέφτικα! Πάμε τώρα στο πιλοτήριο. Εύχρηστο, με σωστές και εύκολες ενδείξεις και με βοήθειες έτσι ώστε να γίνεται κατανοητό και από τους τελείως αρχάριους. Ενα σοβαρό πιλοτήριο, που ανταποκρίνεται πλήρως στη σοβαρότητα του παιχνιδιού! Και το πιο βασικό είναι ότι απευθύνεται σε σοβαρούς χρήστες, οι οποίοι γνωρίζουν ότι όσο είναι στο έδαφος, δεν δοκιμάζουν να παίξουν για πλάκα με όργανα του αεροσκάφους όπως οπλικά συστήματα έως και το σύστημα προσγείωσης! (Φαντάζεστε το γέλιο που έριξε ο υπογράφων όταν παίζοντας με τα όργανα ανακάλυψα ότι έχω κλείσει το σύστημα προσγείωσης και προσπαθούσα να απογειωθώ... χεχε) αλλά το είπαμε.... απευθύνεται σε σοβαρά άτομα.... Ο χειρισμός κατά τα άλλα, αν δεν είχε αυτήν τη μικρή ιδιαιτερότητα που κάνει το joystick απαραίτητο, θα λέγαμε ότι είναι σχεδόν τέλειος. Ο ήχος είναι πολύ καλός, μέχρι το σημείο που θα λέγαμε ότι δεν θα μπορούσαμε να φανταστούμε τίποτε περισσότερο αν φτιάχναμε εμείς αυτό το παιχνίδι... Τα γραφικά του παιχνιδιού θα λέγαμε ότι δεν είναι τα καλύτερα που έχουμε δει ως τώρα, αλλά είναι μάλλον αρκετά. Θα λέγαμε ότι είναι ακριβώς το ίδιο σκηνικό με το Apache Longbow. Η μόνη βασική διαφορά είναι ίσως ότι το όλο σκηνικό παίζεται στις ακτές της Κούβας και ότι φυσικά δεν έχετε το φοβερό Apache αλλά το φανταστικό A-10! Το εγχειρίδιο τώρα, είναι λιτό και απλό, ικανό να λύσει όλα τα προβλήματα που μπορεί να έχετε, αλλά με ένα βασικό μειονέκτημα: Απευθύνεται σε έμπειρους χειριστές και έτσι όσο και να ψάξετε για βοήθειες πάνω σε τεχνικές πτήσης και ελιγμών στις αερομαχίες δεν θα βρείτε τίποτα. Το μόνο που θα βρείτε είναι βοήθειες στα τεχνικά μέρη του παιχνιδιού! Οσο τώρα για τις απαιτήσεις του συστήματος, δεν θα λέγαμε ότι χρειάζεται το τρελό μηχάνημα για να παίξει κάποιος (θυμηθείτε το DirectX) αν και παρότι το εγχειρίδιο λέει 486/66 με 8MB RAM μάλλον δεν θα πρέπει να είστε και τόσο σίγουροι ότι δεν χρειάζεστε περισσότερα... Οπως είπαμε είναι ένα παιχνίδι για WIN 95 με ότι συνεπάγεται αυτό. Μια και θα πάτε μέχρι την Κούβα, δεν μου φέρνετε και κανένα πούρο Αβάνας;





SANDWARRIORS

του Α. Μαύρου

HOUSE:	GREMLIN INTERACTIVE
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	DOS & WIN95, P75, 8MB RAM (DOS), 16MB RAM(WIN95), CDROM 2x, SB PRO , VGA/SV
ΔΙΑΘΕΣΗ:	MULTIRAMA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μόλις το είδα, συγκινήθηκα τόσο που..

ΓΡΑΦΙΚΑ	67%
ΗΧΟΣ	82%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80%
ΑΝΤΟΧΗ	65%

ΓΕΝΙΚΑ: 68%

Βρισκόμαστε σε μία ακόμη περίοδο κρίσης. Το έτος, είναι 6225π.Χ.. Ενας άγριος πόλεμος, εξοντώνει τον πλανήτη Tawy. Δύο αρχαίες φυλές, πολεμούν για την τελική κυριαρχία. Η τύχη του πλανήτη τώρα, είναι στα χέρια της αυτοκρατορίας των Horus που βρίσκεται στο νότιο τμήμα και της αυτοκρατορίας των Set που βρίσκεται στο βόρειο τμήμα του πλανήτη. Η δουλειά σας τώρα, είναι σαν πιλότος του στρατού των Horus, να πολεμήσετε γενναία, για την τελική νίκη. Είστε ένας από τους καλύτερους, και η τελευταία λύση για την τελική επικράτηση. Και όλα αυτά, συνδυάζονται με την αρχαία Αίγυπτο (;) τους φαραώ, και την οργή του μεγάλου Οσιρη (!).



Ιστορίες για μαϊμούδες και για πράσινες αρκούδες!!! Ευτυχώς, η Gremlin Interactive δεν μας έχει συνηθίσει σε τέτοιες προχειροδουλειές! Συνήθως, οι προγραμματιστές της είναι πιο προσεχτικοί και σοβαροί στις επιλογές τους!

Λοιπόν, το σκηνικό έχει ως εξής: έχετε ένα σκάφος με 8 διαφορετικά όπλα, και γύρω σας υπάρχουν μερικά έως και πάρα πολλά αντίπαλα και φιλικά σκάφη (ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας που επιλέγετε), και τι έχετε να κάνετε; Να ρίξετε όλα τα σκάφη κάτω! Πρωτότυπο ε; Θα μπορούσε να είναι και καλό (για όποιον θυμάται το Cyberia π.χ.), αν δεν είχε τόσες πολλές ατέλειες... Αν δηλαδή δεν "κόλλαγε" στα Win95, αν δεν ήταν απελπιστικά αργό στα μικρά μηχανήματα, αν δεν είχε συνέχεια τις ίδιες οθόνες, και άλλες πολλές μικρές λεπτομέρειες που θα τις εξηγήσουμε μία μία...



Ξεκινώντας με την πρωτοτυπία της ιστορίας, βλέπουμε όπως ήδη είπαμε, ότι απλά, είναι απούσα. Βέβαια, δεν περιμένουμε σε κάθε παιχνίδι να βλέπουμε και μία διαφορετική ιδέα, αλλά να βλέπουμε αρχαίους διαστημικούς Φαραώ που να φτάνουν μέχρι και το μακρινό μέλλον σκορπίζοντας laser δεξιά και αριστερά, μάλλον λίγο γελοίο μου φαίνεται...

Τα γραφικά του παιχνιδιού θα έλεγα ότι είναι μέτρια, εξαντλώντας όλη μου την επιείκεια, και την τεράστια υπομονή μου, που τόσο έχει μνημονευτεί στις σελίδες του USER από διάφορους κακοήθεις συναδέλφους μου! Κρίμα δηλαδή στις ώρες που σπαταλήθηκαν για να ετοιμαστεί η πραγματικά καλή εισαγωγή του παιχνιδιού, που μάλλον ετοιμαζόταν για άλλο παιχνίδι...

Ενα ακόμη πρόβλημα, θα έλεγα από τα πολύ βασικά, είναι ότι αν παίζεις σε περιβάλλον WIN95, πριν προλάβει να κολλήσει και να αρχίσουν τα προβλήματα, ίσως να έχεις δει λίγο από το πρώτο επίπεδο... Και φυσικά ούτε να σκεφτείτε να το ξεκινήσετε σε WIN95 αν έχετε κάπως αργό μηχάνημα, γιατί θα πηγαίνει πιο αργά και από τον Καλλιτζάκη!

Φυσικά, υπάρχουν και κάποια καλά στο παιχνίδι που θα ήταν αδικία να μην αναφερθούν. Ο ήχος είναι αρκετά καλός και είναι από τα λίγα στοιχεία που σε κάνουν να προχωρήσεις λίγο παρακάτω. Ακόμη, ο έλεγχος του σκάφους είναι πολύ καλός και σχετικά όχι δύσκολος. Υπάρχουν σχεδόν τα πάντα που θα μπορούσε ένας πιλότος μαχητικού να χρειαστεί, αν και θα έλεγα ότι είναι μάλλον λίγο περισσότερες οι λειτουργίες από τις πραγματικές ανάγκες.

Η Gremlin Interactive προσπάθησε να δώσει ένα παιχνίδι με κλασικό στυλ για τους φίλους των μαχών στον αέρα, αλλά μάλλον δεν τα κατάφερε να φτιάξει κάτι που θα μείνει στους υπολογιστές των παιχτών για πολύ καιρό.





COMPUTER GAMES CLUB

**ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 δρχ. ΧΡΕΩΣΗ
ΚΑΙ ΓΙΑ ΕΠΑΡΧΙΑ ΣΕ 24 ΩΡΕΣ**





ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ CD - ROM TITLES ΑΠΟ 4.900

SHIVERS 2	10.900	CARMAGEDON	9.900
QUAKE	6.900	OUTLAWS	10.900
2	6.900	PANDEMONIUM	9.900
PITBALL	4.900	ATLANTIS	10.900
EARTHWORM	4.900	FIFA SOCCER MANAGER	8.500
WING COMMANDER 4	5.900	STARTRECK GENERATIONS	10.900
CASINO	4.900	DIE HARD TRILOGY	8.900
MISSION CRITICAL	5.900	X WING US TIE FIGHTER	11.900
A.T.F.	4.900	BLOOD	9.900
TERRA NOVA	4.900	COMMANCHE 3	9.900
ACTUA SOCCER	4.900	LOST VIKINGS 2	8.500
ARNIE 2	4.900	MOTO RACER	8.900
CREY WOLF	4.900	DRAGON HEART	5.900
MAGIC CARPET 2	4.900	AIR WARRIOR 2	10.900
7 QUEST	4.900	NINE	11.900
TGAM F1	6.900	SONIC	8.900
PSYCHIC DEDECTIVE	6.900	N. ES 2	9.900
MEGA RACE 2	4.900	F1 GRND PRIX	9.900
MONSTER TRACKS	5.900	NBA LIVE '97	8.500
SCREAMER	4.900	FIFA '97	8.500
MK3	4.900	ATF GOLD	9.900
VIRTUAL CARTS	4.900	THEME HOSPITAL	9.500
PHANTASMAGORIA	6.900	LONGBOW GOLD	9.900

ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ ΤΙΤΛΩΝ CD-ROM ΑΠΟ 1.500

ΑΚΟΜΗ ΟΛΟΙ ΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PLAYSTATION, SATURN NINTENDO 64







Προσφορά του μήνα PENTIUM 150 299.000

(MOTHERBOARD 5VA2 SOYO)
16 MB RAM
SOUNDBLASTER 16
DIAMOND STEALTH 3D 2240 15'
MONITOR PHILLIPS SVGA
HARD DISK 1,6 MB
DISK DRIVE 1,44
CD ROM 12 X, ΗΧΕΙΑ, ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ, MOUSE, MINI TOWER
ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ WINDOWS '95 ΔΩΡΕΑΝ

1 ΕΤΟΣ ΕΓΓΥΗΣΗ

ΤΙΜΕΣ ΧΩΡΙΣ Φ.Π.Α





**ΔΕΥΤΕΡΑ-ΤΕΤΑΡΤΗ-ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00
ΤΡΙΤΗ-ΠΕΜΠΤΗ-ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:00 & 17:00-21:00**

**ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ-ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ-ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ-ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ-
ΠΩΛΗΣΕΙΣ-ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ**

ΜΕΛΕΤΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΔΙΚΤΥΩΝ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ



ΟΛΓΑΣ 24 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 24)

ΤΗΛ: 9611670-9604755



Pete Sampras Tennis '97

του Α. Ασημακόπουλου

HOUSE:	Codemasters
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	8MB, 486DX2, SVGA, SB, 40MB HD, CD-ROM 4X, Win 95 ή DOS.
ΔΙΑΘΕΣΗ:	DIONIC

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
"Super Tennis"

ΓΡΑΦΙΚΑ...........92%
ΗΧΟΣ..................89%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......94%
ΑΝΤΟΧΗ............90%

ΓΕΝΙΚΑ: 92%

Pete Sampras '97 Tennis



Μην μείνετε απλοί θεατές. Αντιμετωπίστε τον Sampras και τα "θανατηφόρα" σερβίς του, στο παιχνίδι Pete Sampras Tennis '97. Ενα εξαιρετικά ρεαλιστικό παιχνίδι που κάνει χρήση της τελευταίας λέξης της τεχνολογίας. Εάν διαθέτετε και το καινούριο δημιούργημα της Intel, τους MMX επεξεργαστές τότε τα αποτελέσματα είναι ακόμα πιο εντυπωσιακά.



Είναι το πρώτο παιχνίδι Tennis για το PC που κάνει χρήση τρισδιάστατων γραφικών σε πραγματικό χρόνο, που έχουν εξαιρετική ποιότητα. Η κίνηση των παιχτών είναι πράγματι εντυπωσιακή με ομαλότατο Scrolling, ενώ ταυτόχρονα το Gameplay βρίσκεται σε καλά επίπεδα. Εικοσιδύο επαγγελματίες τενίστες, άντρες και γυναίκες, ο καθένας με το δικό του ξεχωριστό στυλ, κάνοντας χρήση των ιδιαίτερων ικανοτήτων που διαθέτουν είναι έτοιμοι να σας αντιμετωπίσουν σε ένα σκληρό τουρνουά. Το παιχνίδι διαθέτει ένα εξελιγμένο σύστημα τεχνητής νοημοσύνης, που δίνει τη δυνατότητα στους αντιπάλους σας να μαθαίνουν το στυλ του παιχνιδιού σας, καθώς παίζετε μαζί τους και έτσι να μπορούν να σας "χτυπήσουν" στο αδύνατο σας σημείο. Εχετε δυνατότητα να παίξετε ένας εναντίον ενός ή δύο παίχτες εναντίον ενός άλλου ζευγαριού, εκτελώντας υπερηχητικά σερβίς, να προβλέψετε που θα ρίξει την μπάλα ο αντίπαλός σας, να καρφώσετε με δύναμη τον αντίπαλό σας και να εκτελέσετε αρκετά ακόμα εντυπωσιακά κόλπα. Στο διεθνές τουρνουά όπου συμμετέχετε, υπάρχουν οκτώ καλοσχεδιασμένα γήπεδα κλειστού αλλά και ανοιχτού τύπου, σε διαφορετικές τοποθεσίες ανά τον κόσμο, όπου θα πρέπει να αγωνιστείτε σε κάθε ένα από αυτά, για να μπορέσετε να μαζέψετε όσους περισσότερους πόντους μπορείτε και τελικά να φτάσετε στην κορυφή. Ο σχεδιασμός των γηπέδων είναι πράγματι εντυπωσιακός, με τους θεατές στις κερκίδες, τους επόπτες και τα εξαιρετικά σε σχεδιασμό τερέν.

Μέσα στο παιχνίδι έχετε τη δυνατότητα να εκτελέσετε αρκετά είδη "χτυπημάτων", από ψηλοκρεμαστές βολές, σε φάλτσα, σε δυνατά καρφιά αλλά και σε πλασέ. Ετσι μπορείτε να εκτελέσετε με μόνο τέσσερα πλήκτρα από το πληκτρολόγιο όλες τις πιθανές κινήσεις.

Οι παίχτες που υπάρχουν μέσα στο παιχνίδι είναι το πιο εντυπωσιακό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, αφού είναι εξαιρετικά σχεδιασμένοι. Οσον αφορά





το Animation, οι παίχτες σε γοητεύουν με την κίνησή τους, αφού πραγματικά νιώθεις σαν να βλέπεις έναν κανονικό αγώνα στην τηλεόραση. Από τις βουτιές που κάνουν για να φτάσουν την μπάλα, στο Animation όταν εκτελείτε ένα σερβίς ή όταν χάνετε την μπάλα σε ένα κρίσιμο σημείο και ο παίχτης σας χτυπάει τσαντισμένος τη ρακέτα στο έδαφος, έχει γίνει πολύ καλή δουλειά πάνω στον τομέα των γραφικών. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός. Μέσα σε ελάχιστο χρόνο θα μπορείτε να εκτελείτε σχεδόν όλες τις κινήσεις με σχετική ευκολία. Οσον αφορά τον έλεγχο της μπάλας, πραγματικά υπάρχει μεγάλη ακρίβεια σε κάθε κίνησή σας, από το όταν αποκρούετε τα καρφιά του αντιπάλου σας ή όταν τον πλασάρετε με ένα ψηλοκρεμαστό σερβίς. Επίσης κάνοντας χρήση αυτής της "υψηλής ακρίβειας" σε κάθε κίνησή σας, μπορείτε να στείλετε την μπάλα με δύναμη στον αντίπαλό σας. Οσον αφορά τον ήχο, το παιχνίδι συμπεριλαμβάνει εξαιρετικά ηχητικά εφέ, από το χτύπημα της μπάλας, στις κραυγές των παιχτών όταν εκτελούν ένα πανίσχυρο σερβίς, υψηλής ποιότητας ψηφιοποιημένη ομιλία και όχι μόνο στην Αγγλική αλλά και σε ακόμα πέντε γλώσσες, με χαρακτηριστικά παραδείγματα τον επόπτη που σας ενημερώνει για το σκορ σας, τα φάουλ, κ.τ.λ. Τέλος δεν πρέπει να ξεχάσουμε να επισημάνουμε τις φωνές του πλήθους που δημιουργούν μια ξεχωριστή ατμόσφαιρα με τα χειροκροτήματα και τις ζητωκραυγές τους. Το χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, όπου δίνεται η δυνατότητα να συμμετάσχουν στη δράση, του σκληρού από πλευράς ανταγωνισμού τουρνουά, μέχρι και τέσσερις παίχτες, χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο ή το Joystick, ανεβάζει αρκετά τις μετοχές του Pete Sampras Tennis '97. Το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού είναι το διπλό, όπου δύο παίχτες παίζοντας μαζί ταυτόχρονα πρέπει να συνεργαστούν, αξιοποιώντας όλες τις ικανότητές τους για να νικήσουν το αντίπαλο ζευγάρι. Κατά την επιλογή των παιχτών σας στο κεντρικό μενού του παιχνιδιού, έχετε τη δυνατότητα να δείτε τις αδυναμίες αλλά και τα πλεονεκτήματα των παιχτών που είναι διαθέσιμοι. Ετσι για παράδειγμα μέσα στον αγώνα θα πρέπει ο ένας παίχτης να εκτελεί τα θανατηφόρα του σερβίς για να κερδίζει η ομάδα τους πολυπόθητους άσους, ενώ ο άλλος παίχτης θα πρέπει να κάνει άμυνα αποκρούοντας τα καρφιά των αντιπάλων. Με αυτόν τον τρόπο υπάρχει μια ομοιογένεια στην ομάδα και το πιο σημαντικό πολλές πιθανότητες να κερδίσει το τουρνουά. Φυσικά υπάρχει και η δυνατότητα να ρυθμίσετε τα χαρακτηριστικά του παίχτη σας, κάνοντάς τον ικανό να καρφώνει την μπάλα με μεγαλύτερη δύναμη, να είναι πιο ευέλικτος και πιο γρήγορος. Πάντα όμως πρέπει να προσέχετε την μπάρα ενέργειας του κάθε χαρακτηριστικού του παίχτη σας, διότι εάν αυξήσετε τις ικανότητές του σε έναν συγκεκριμένο τομέα, τότε θα χάσει οπωσδήποτε σε κάποιον άλλον. Το κόλπο εδώ είναι να υπάρχει μια ισορροπία ανάμεσα στους δύο παίχτες. Δεν χρειάζεται να τονίσω την ξέφρενη δράση, την αγωνία και γενικά το πόσο εθιστικό είναι να παίζεις με τον αδερφό σου ή τον φίλο σου, μαζί στην ίδια ομάδα, αντιμετωπίζοντας τα αντίπαλα ζευγάρια.







Ατελείωτες ώρες διασκέδασης και στο τέλος κάθε νικηφόρου αγώνα το χρυσό κύπελλο θα σας ικανοποιήσει αφάνταστα. Συνολικά το Pete Sampras Tennis 97, είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι Tennis για το PC και σε μερικά σημεία ακόμα καλύτερο και από την έκδοση του παιχνιδιού για το Playstation. Με το καταπληκτικό του Gameplay, την ποιότητα των γραφικών του αλλά και την απλότητα που το διακρίνει είναι ένας εξαιρετικός εξομοιωτής Tennis που σίγουρα θα σας κρατήσει κοντά του ατελείωτες ώρες.



Guts 'N' Garter

του Δ.Χρυσοχού

HOUSE:	Ocean
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	P/75 MHz, 16 MB, SVGA, CDROM 4X και άνω
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD - MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Siliconάτα γραφικά

ΓΡΑΦΙΚΑ..........93%
ΗΧΟΣ..................84%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......82%
ΑΝΤΟΧΗ............83%

ΓΕΝΙΚΑ: 85%

***Ο** Guts και η Garter, οι δύο πρωταγωνιστές του παιχνιδιού βρίσκονται στο νησί ενός κακόβουλου δυνάστη με στόχο να τον εμποδίσουν να υλοποιήσει το σατανικό του σχέδιο, να κατασκευάσει βιολογικά όπλα μαζικής καταστροφής. Η Ocean μας παρουσιάζει ένα arcade shoot em'up με pre-render γραφικά δημιουργημένα από workstations της Silicon Graphics(!) και αρκετή δράση που θα συναρπάσει τους ... πολεμοχαρείς.*

Στο νησί Ferros σύμφωνα με ισχυρισμούς μυστικών πρακτόρων, ετοιμάζεται ένα μεγαλεπήβολο σχέδιο το οποίο θα επιτρέψει στον σατανικό ναύαρχο Wort, να κατακτήσει τη γή. Η μυστική υπηρεσία K-Force, σε μια προσπάθεια να εξαρθρώσει το παραπάνω σχέδιο, στέλνει στο νησί δύο διακεκριμένους πράκτορές της, τον Guts και την Garter.

Ο Guts είναι ένας άντρας σε άψογη φυσική κατάσταση, με άριστα αντανακλαστικά και όρεξη να συγκεντρωθεί απόλυτα στην αποστολή.

Η Garter από την πλευρά της είναι πολύ ικανή στην έρευνα και αποκάλυψη στοιχείων μέσω του υπολογιστή. Και οι δύο θα βάλουν τα δυνατά τους για να σώσουν τον κόσμο από την καταστροφή. Ωστόσο για να το καταφέρετε αυτό θα πρέπει να περάσετε επιτυχώς από τέσσερις κύριους τομείς, μαζεύοντας απαραίτητα αντικείμενα και εφόδια. Σε όλη αυτή την προσπάθεια, η μυστική υπηρεσία θα σταθεί δίπλα σας αναφέροντας ποια από τα αντικείμενα είναι απαραίτητα για τον Guts ή την Garter.

Ο στόχος σας σε κάθε τομέα είναι συγκεκριμένος. Για παράδειγμα στον πρώτο θα πρέπει να βρείτε το μαύρο κουτί ενός αεροπλάνου που έχει συντριβεί, το οποίο περιέχει φωτογραφικό υλικό για τις δραστηριότητες στο νησί. Ξεκινώντας την αποστολή έχετε στη διάθεση σας δύο όπλα (πιστόλι, χειροβομβίδες) ενώ πολύ σύντομα βρίσκετε και νάρκες. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα συγκεντρώσετε και άλλον οπλισμό όπως τον εκτοξευτήρα αερίου, φλογοβόλο, πολυβόλο, πειραματικό όπλο, μπαζούκας και εκτοξευτήρα ρουκετών. Θα πρέπει όμως να ψάξετε καλά.



Το Guts 'N' Garter, αφήνει εκπληκτικές εντυπώσεις όσο αφορά τα γραφικά, από την πρώτη κιόλας στιγμή. Μετά την εγκατάσταση του στον δίσκο (απαιτεί 80 MB!) και τις ρυθμίσεις στην κάρτα ήχου, εμφανίζεται ένα εκπληκτικό εισαγωγικό clip που θυμίζει τα αντίστοιχα video σε κονσόλες. Χωρίς πολύ σκέψη καταλάβαμε πώς ήταν δημιουργημένο από workstation της Silicon Graphics και όχι από PC, με φανερό αντίκτυπο στην ποιότητα των αντικειμένων, των χρωμάτων, του animation και των υπολοίπων εφέ.

Στον τομέα των γραφικών, η κατασκευάστρια του παιχνιδιού, Magic Canvas, έχει κάνει πραγματικά υπέροχη δουλειά. Ειδικά για τις ανάγκες του Guts 'N' Garter έχει δημιουργηθεί μια graphics engine που αποδίδει 32000 χρώματα σε ένα ψευδό-τρισ-







διάστατο περιβάλλον. Υπάρχουν περισσότερες από 100 περιοχές στις οποίες μάχονται οι ήρωες μας. Ολες οι στατικές εικόνες είναι κατασκευασμένες σε workstations της Silicon Graphics.

Παρά το γεγονός ότι τα τοπία είναι στατικά, ο ρόλος τους δεν είναι απλά για φιγούρα. Περιέχουν πολλά αντικείμενα, χαρακτήρες και σχήματα, τα οποία μπορείτε να καταστρέψετε. Επιπλέον υπάρχουν και πολλά μεμονωμένα animations που δεν έχουν να κάνουν με τη δράση, όπως κυματισμοί του νερού, robots που μεταφέρουν κιβώτια κ.λ.π.

Οι εχθροί είναι και αυτοί pre-render από τα SGI, με αποτέλεσμα να φαίνονται και να κινούνται σαν αληθινοί. Κατά τη μάχη θα δείτε ελικόπτερα (δεν χρειάζεται να πώ ότι έχουν εκπληκτική κίνηση και γραφικά...) να περνούν και να ρίχνουν μεταλλαγμένα ρομπότ μέσα στην πίστα, έτσι για να είστε συνεχώς απασχολημένοι με κάτι. Η graphics engine διαθέτει 256 επίπεδα βάθους που σημαίνει ότι μπορεί να κρύβεστε μπροστά ή πίσω από τα αντικείμενα σε μια προσπάθεια να αποφύγετε τα πυρά των αντιπάλων.

Μεγάλη εντύπωση μου έκανε η σκιά του χαρακτήρα που ελέγχουμε. Είναι light sourced και πέφτει με ρεαλιστικό τρόπο πάνω στα διάφορα αντικείμενα. Για παράδειγμα εάν περπατάμε δίπλα σε ένα κιβώτιο, η μισή σκιά βρίσκεται στο πάτωμα, ενώ η άλλη μισή πάνω στο κιβώτιο. Το παραπάνω υλοποιείται με τη χρήση της τεχνολογίας "Terrainamation" της Magic Canvas.

Από άποψης gameplay το Guts 'N' Garter παρουσιάζει μερικές ιδιορρυθμίες. Ο χαρακτήρας κινείται μέσα σε μια πίστα, μπροστά ή πίσω από τα διάφορα αντικείμενα που υπάρχουν σε αυτή. Θυμίζει αρκετά τα adventures της Sierra όπως για παράδειγμα το Larry ή το Police Quest, με τη διαφορά ότι τώρα κυνηγάτε τους κακούς άντρες του ναυάρχου Wort.

Η κίνηση του χαρακτήρα μπορεί να γίνει με τα βελάκια ή με το mouse, όπως στα προαναφερθέντα adventures. Στη σκηνή υπάρχει και στόχαστρο (το κινείτε με το mouse) για να στοχεύετε τους κακούς. Μπορείτε λοιπόν να παίξετε και με κάποιον φίλο σας, ο ένας να κινεί τον παίκτη και ο άλλος να στοχεύει.

Μειονέκτημα αποτελεί το γεγονός ότι το βήμα του παίκτη σας είναι αρκετά αργό (μάλλον κουραστικό), ότι όταν πυροβολεί θα πρέπει να μένει ακίνητος ή ότι μπορεί μερικές φορές να "τρακάρει" σε κάποια από τα αντικείμενα της σκηνής.

Η αλλαγή των όπλων γίνεται με τα Function Keys (από το F1 έως το F9). Με το TAB εμφανίζεται ένας υπολογιστής που περιέχει πληροφορίες για τον χάρτη, το invetory, τα όπλα που έχετε βρει και τις οδηγίες για την αποστολή. Η μεταφορά από μια σκηνή σε μια άλλη μπορεί να γίνει οποιαδήποτε στιγμή. Οταν πλησιάζετε τα άκρα εμφανίζονται βελάκια προς τις διάφορες επιτρεπτές κατευθύνσεις.

Οι άντρες του κακού δυνάστη σκοτώνονται σχετικά εύκολα με δύο ή τρεις σφαίρες. Ωστόσο συχνά δημιουργείται μεγάλο κομφούζιο όταν η πίστα γεμίζει με πολλούς "κακούς" που σας πυροβολούν. Ανάλογα με την ιδιότητα του αντιπάλου π.χ. απλός εργάτης, ή μεταλλαγμένο ρομπότ, θα πρέπει να σπαταλήσετε περισσότερες σφαίρες για τον σκοτώσετε. Μεμονωμένα οι εχθροί δεν είναι δύσκολοι, όταν όμως μαζεύονται πολλοί, τότε μάλλον έχετε πρόβλημα. Η ηχητική κάλυψη του παιχνιδιού γίνεται με μουσικά θέματα σε audio tracks μέσα στο CD, με FM ήχους για τα απλά διαστημικά εφέ και samples για τις εκρήξεις, τα όπλα κ.λ.π

Τα γραφικά και τα animations του Guts 'N' Garters είναι πάρα πολύ αξιόλογα και φανερώνουν ότι οι σχεδιαστές έχουν περάσει ατελείωτες ώρες πάνω σε αυτά. Αυτό είναι ίσως το σημαντικότερο ατού του παιχνιδιού. Το gameplay είναι κάπως ιδιόρρυθμο αλλά συνηθίζεται γρήγορα. Από άποψη χειρισμού πρακτικά δίνεται η δυνατότητα σε δύο παίκτες να συνεργαστούν ώστε να φέρουν είς πέρας τις αποστολές του παιχνιδιού. Μια καλή προσπάθεια κάτω από τη σφραγίδα της Ocean.







Formula Karts

του Δ. Χρυσοχού

HOUSE:	SEGA-PC
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	P\90 MHz, 8MB RAM, Win 95/Dos
ΔΙΑΘΕΣΗ:	ZEGETRON

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Το παιχνίδι ποντάρει στα γραφικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ...........85%
ΗΧΟΣ.................80%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......82%
ΑΝΤΟΧΗ............75%

ΓΕΝΙΚΑ: 80%



***Α**κολουθώντας την επιτυχία μερικών γνωστών τίτλων όπως το Super Karts ή το Virtua Karts (που τους έχουμε δεί και σε κονσόλες), το Formula Karts σίγουρα θα προσφέρει συγκινητικές στιγμές στους racers. Είναι ένας τίτλος με καθαρά πολυγωνικά γραφικά και αυτοκίνητα, με motion captured κινήσεις των οδηγών και οκτώ ρεαλιστικές πίστες. Καθίστε, όσο αναπαυτικά γίνεται στα μονοθέσια karts και σανιδώστε τα (100 χλμ/ώρα τελική!) μέχρι τελικής πτώσης.*

Το Formula Karts πραγματοποιεί κατά γράμμα ότι ακριβώς υπόσχεται το όνομα και η συσκευασία του. Αγώνες με karts μέσα σε οκτώ πίστες από όλο τον κόσμο. Ωστόσο τί διαφορά μπορεί να έχει από τους υπόλοιπους racing τίτλους; Η βασικότερη διαφορά είναι ότι αντί να οδηγείτε μια φόρμουλα ή μια Porche, αναλαμβάνετε ένα μικρό μονοθέσιο kart με όλα τα σχετικά μειονεκτήματα και πλεονεκτήματα. Τί σημαίνει αυτό; Ξεχνάτε τα παντιλίκια ή τις κωλιές που θα έκανε ο δυνατός κινητήρας ενός αγωνιστικού και μπαίνετε στο παιχνίδι με karts μικρού κυβισμού με μέγιστη ταχύτητα τα 100 χιλιόμετρα την ώρα.



Κατά τα άλλα, το Formula Karts δεν έχει τίποτε να ζηλέψει σε επίπεδο γραφικών και ρεαλισμού από τους υπόλοιπους τίτλους, κάτι που θα το αναλύσουμε και αργότερα. Το κεντρικό μενού περιέχει επιλογές που καθορίζουν το είδος του αγώνα, την ποιότητα των γραφικών, την ανάλυση, τα multiplayer παιχνίδια κ.λ.π. Οσον αφορά το είδος του αγώνα, υπάρχουν τέσσερις επιλογές: practice, single race, championship και arcade.

Στο practice δεν υπάρχουν αντίπαλοι, ενώ μπορείτε να τρέξετε σε οποιαδήποτε από τις 8 πίστες επιθυμείτε. Στο single race μπορείτε και πάλι να τρέξετε σε οποιαδήποτε πίστα, αλλά αυτή τη φορά θα σας πιέζουν και εφτά ακόμα αντίπαλοι. Στο championship η ένταση ανεβαίνει, αφού θα πρέπει να τρέξετε μια-μια τις πίστες σε μια προσπάθεια να αναδειχτείτε ο ταχύτερος. Το arcade mode περιέχει και power-ups όπως για παράδειγμα turbo ή super grips που αφήνουν τους αντιπάλους να κοιτούν τη σκόνη σας.

Από άποψη γραφικών, το Formula Karts πραγματικά θα εκπλήξει τον παίκτη. Πρόκειται για μια καθαρά πολυγωνική graphics engine που με τη χρήση ποιοτικών textures παράγει ρεαλιστικά γραφικά. Τον τελευταίο καιρό είχαμε παρατηρήσει την είσοδο των doom clones και σε racing τίτλους. Ωστόσο το να χρησιμοποιήσεις μια doom engine για να δημιουργήσεις ένα παιχνίδι αγώνων αυτοκινήτου είναι τό-



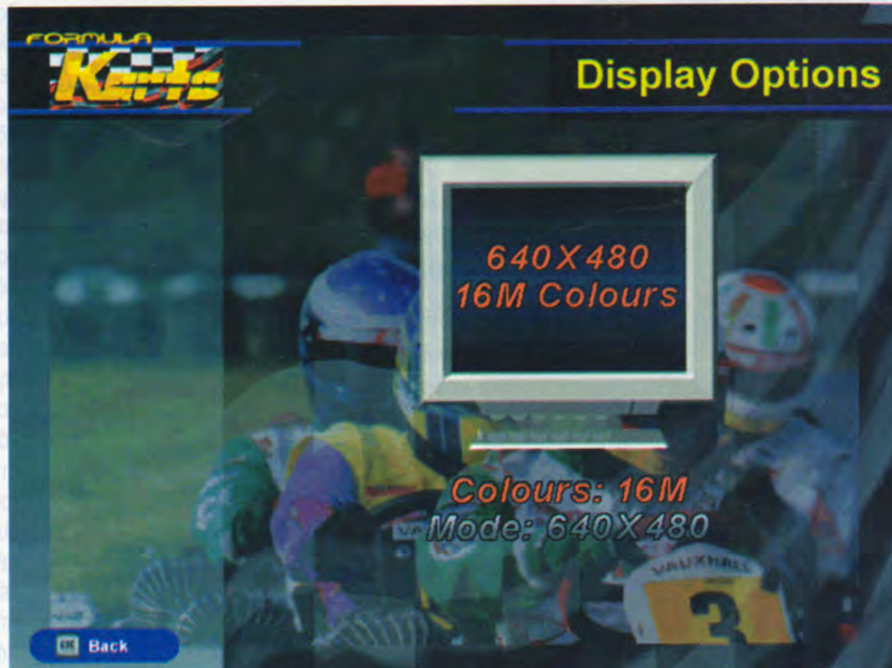


σο αποκρουστικό όσο το να παίζεις το Tekken II σε textmode. H Sega έχοντας φοβερή τεχνογνωσία πάνω στα πολυγωνικά γραφικά (μας το έχει αποδείξει με άλλους τίτλους), μπόρεσε να παράγει ένα παιχνίδι με εκπληκτική ποιότητα γραφικών. Εχει δοθεί μεγάλη προσοχή σε κάθε είδους λεπτομέρεια, όπως ίχνη από ροδιές πάνω στον δρόμο, ρεαλιστική φωτοσκίαση των κτιρίων και φυσικά πλήθος από διακοσμητικά αντικείμενα στην πίστα.

Τα αυτοκίνητα είναι και αυτά τρισδιάστατα αντικείμενα που ντύνονται με καλο-σχεδιασμένα textures. Ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι motion captured κινήσεις των οδηγών την ώρα που τρέχουν τα karts. Χαρακτηριστικό παράδειγμα τα πολυγωνικά χέρια που στρίβουν το τιμόνι όταν βλέπουμε από την εσωτερική κάμερα ή η κλίση που παίρνει ο οδηγός όταν κοιτάμε από εξωτερική κάμερα. Ολα αυτά έχουν καταγραφεί με την τεχνική του motion capturing, το οποίο αντιγράφει τις κινήσεις αληθινών ανθρώπων και τις επαναλαμβάνει με τη χρήση computerized ομοιωμάτων όπως συμβαίνει στην περίπτωση των οδηγών των kart. Η ανάλυση ανεβαίνει μέχρι τα 640x480 με 16 bit χρώμα, γεγονός που σημαίνει ότι τα γραφικά βελτιώνονται σημαντικά ενώ το frame rate μειώνεται αισθητά! Στα 320x200 με 256 χρώματα το παιχνίδι είναι ταχύτατο ακόμα και σε Intel Pentium στα 100 MHz.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι απλοϊκός. Με μοναδικά πλήκτρα αριστερά-δεξιά, γκάζι, φρένο, όπισθεν και μερικούς χειρισμούς της κάμερας, το karts μαθαίνεται σε χρόνο μηδέν. Στην οθόνη υπάρχουν βοηθητικές ενδείξεις για την ταχύτητα, την κατάταξη στη βαθμολογία αλλά και τους χρόνους σας. Η συμπεριφορά του αυτοκινήτου μπορεί να θεωρηθεί ρεαλιστική, αλλά ίσως χρειαζόταν λίγο περισσότερο arcade στοιχείο. Το αυτοκίνητο υπακούει μάλλον υπερβολικά πιστά τις εντολές μας, χωρίς να αφήνει πολλά περιθώρια για κωλιές ή άλλα κόλπα. Οχι πώς μας τα έχει ξεκόψει τελείως, απλά πρέπει να προσπαθήσουμε αρκετά. Σε γενικές γραμμές μάλλον θα χαρακτηρίζαμε την οδήγηση ως γραμμική.

Εάν αναρωτηθείτε για τη μουσική υπόκρουση του παιχνιδιού, τότε θα πρέπει να σας παραπέμψουμε σε reviews των άλλων τίτλων της SEGA. Σχεδόν όλες οι τελευταίες παραγωγές της SEGA περιέχουν audio tracks, κάτι που σημαίνει ποιότητα CD για τον ήχο. Ετσι λοιπόν τα trance μουσικά θέματα δεν εγκαταλείπουν ούτε στιγμή τα ηχεία, κάτι που μπορεί να κουράσει τους ροκάδες... (η ένταση κλείνει φυσικά).



Η νοημοσύνη των υπόλοιπων παικτών είναι ότι ακριβώς πρέπει να υπάρχει σε ένα παιχνίδι του είδους. Αυτό σημαίνει ότι εάν είστε καλός οδηγός, θα μπορέσετε γρήγορα κατά τη διάρκεια του αγώνα να φτάσετε στους πρώτους τέσσερις. Ωστόσο θα δυσκολευτείτε να βρεθείτε πρώτος ή δεύτερος και φυσικά να διατηρήσετε τη θέση σας. Οι αντίπαλοι παραμονεύουν για ένα λάθος σας.Το παιχνίδι υποστηρίζει και multiplayer δράση μέσα από ipx, modem ή TCP/IP σύνδεση. Εάν κάποιο παιχνίδι βρίσκεται ήδη σε εξέλιξη μπορείτε να λάβετε μέρος χωρίς να το διακόψετε με την επιλογή join game. Εάν ωστόσο θέλετε να δημιουργήσετε έναν δικό σας γύρο, τότε το create game θα κάνει τη δουλειά. Μειονέκτημα μπορεί να θεωρηθεί ότι το παιχνίδι δεν επιτρέπει δύο παίκτες να παίξουν αντίπαλοι στον ίδιο υπολογιστή (π.χ. με split-screen).

Καθώς προχωράτε σε νέες πίστες, το Formula Karts εμφανίζει passwords που αντιστοιχούν στο επίπεδο που έχετε φτάσει. Ετσι λοιπόν μπορείτε μέσα από την επιλογή Password του κεντρικού μενού να πάτε απευθείας σε κάποιο επίπεδο, χωρίς να χρειαστεί να τρέξετε όλες τις πίστες από την αρχή.

Το παιχνίδι αυτό έχει πλεονεκτήματα όπως πολύ όμορφα γραφικά υψηλής ανάλυσης, audio tracks, multiplayer δράση και μεγάλη ευκολία στον χειρισμό. Ωστόσο μάλλον δεν θα έχει μεγάλη αντοχή στον χρόνο αφού σύντομα η συγκίνηση θα μειωθεί από την έλλειψη ποικιλίας.





ATLANTIS
THE LOST TALES

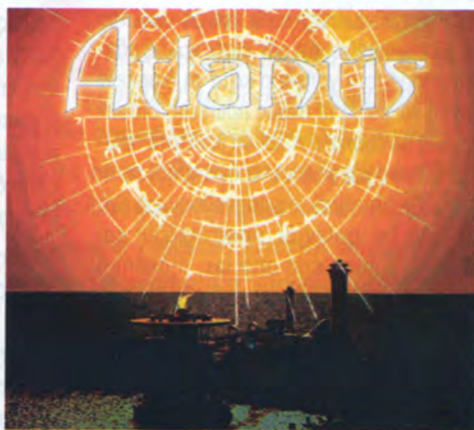
του Κ. Τσάκαλου

HOUSE:	Cryo Interactive Ent.
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	P/133, 16 MB RAM, 8X CD-ROM, SVGA, 8MB HD, WIN'95
ΔΙΑΘΕΣΗ:	PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
ΣΥΓΚΛΟΝΙΣΤΙΚΟ!!!

ΓΡΑΦΙΚΑ...........99%
ΗΧΟΣ.................89%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......96%
ΑΝΤΟΧΗ............97%
ΓΕΝΙΚΑ: 96%

Ένα συγκλονιστικό παιχνίδι, μια επική ταινία, μια ερωτική εμπειρία και τέλος μια απίθανη αίσθηση πληρότητας. Οχι, δεν πρόκειται για διαφήμιση κάποιου αποσμητικού, αλλά για το νέο adventure της Cryo Interactive, το Atlantis. Ο πλήρης τίτλος του είναι Atlantis, The Lost Tales. Μάλλον όμως θα έπρεπε να λέγεται The Lost Minds, καθότι αρκεί μια ματιά για να χάσει κανείς το μυαλό του, τον ύπνο του και γενικά ότι έχει και δεν έχει. Στο manual του παιχνιδιού περιέχεται μία προειδοποίηση για επιληπτική κρίση, κατά την ταπεινή μας γνώμη όμως υπάρχει μία μεγάλη παράλειψη: Θα έπρεπε να αναφέρεται ρητά και κατηγορηματικά ότι ο κάτοχος του παιχνιδιού θα έχει δυο πολύ σοβαρά προβλήματα. Το πως θα ασχοληθεί πλέον με κάποιο άλλο adventure παιχνίδι και το πως θα απομακρυνθεί από τον υπολογιστή του.



Το παιχνίδι ξεκινά με ένα πολύ όμορφο video όπου βλέπετε μια ιπτάμενη γαλέρα, (ναί, σωστά διαβάσατε και όχι μόνο αυτό αλλά έχει και φτερά), που προσαράζει σε μια αποβάθρα. Από τη γαλέρα πηδάει στο έδαφος ένας νέος άντρας και το εισαγωγικό video τελειώνει. Στα περισσότερα παιχνίδια μετά το πολύ όμορφο εισαγωγικό video ακολουθεί η απογοήτευση του κυρίως παιχνιδιού. Οχι όμως και εδώ. Είναι σίγουρο ότι η πρώτη σκηνή του παιχνιδιού θα αποτελέσει για σας μια ευχάριστη έκπληξη. Τα γραφικά του κυρίως παιχνιδιού είναι ακριβώς τα ίδια με της εισαγωγής. Συγκλονιστικό!!! Η Ατλαντίδα έτσι όπως θα την αντικρίσετε με την πρώτη ματιά είναι μια πανέμορφη πόλη. Το "Γαλεροδρόμιο", τα κτίρια, ο ουρανός, η θάλασσα, σας δημιουργούν τη διάθεση για περιπέτεια. Είστε ένας από τους ακόλουθους (companions) της Βασίλισσας της μυθικής πόλης και δυστυχώς φτάνετε να αναλάβετε τα καθήκοντά σας σε μια δύσκολη στιγμή. Οπως θα ακούσετε στη συνέχεια η Βασίλισσα δέχτηκε επίθεση και εξαφανίστηκε. Πίσω από αυτή την εξαφάνιση κρύβονται όμως πάρα πολλά. Για να σας δώσουμε μια πρώτη γεύση θα σας πούμε ότι υπάρχει πρόβλημα εξουσίας. Η Βασίλισσα είναι η αντιπρόσωπος της Σελήνης στη γή ενώ ο Αρχιερέας αντιπρόσωπος του Ηλίου. Η Βασίλισσα πιστεύει πως η Ατλαντίδα και ο προηγμένος της πολιτισμός δε διατρέχουν άμεσο κίνδυνο από τους βαρβάρους (δηλαδή τους υπόλοιπους λαούς του τότε κόσμου που οι κάτοικοι της Ατλαντίδας παρατηρούσαν στενά). Ο χαρακτηρισμός "Βάρβαροι" δεν είναι υβριστικός αλλά ανάγεται στην Αρχαία Ελλάδα. "Πάς μη Ελλην, Βάρβαρος" λοιπόν και αυτό είναι ένα από τα πολλά στοιχεία του παιχνιδιού που δείχνουν πόσο βασίστηκαν οι κατασκευαστές του στον Αρχαίο Ελληνικό Πολιτισμό. Για να γυρίσουμε στην ιστορία μας θα πρέπει να πούμε ότι ο Αρχιερέας πιστεύει ότι ο κίνδυνος είναι άμεσος και είναι αναγκαίο να εξοπλιστεί η Ατλαντίδα. Πραξικοπηματικά οργανώνει την απαγωγή της Βασίλισσας για να μάθει από αυτή το



μυστικό της υπέρτατης δύναμης και να αναλάβει την εξουσία. Εμείς δε θα ασχοληθούμε άλλο με τα εσωκομματικά της Ατλαντίδας, απλά θα αναφέρουμε ότι στο manual του παιχνιδιού υπάρχει μια εκτενής αναφορά στην πολιτική κατάσταση της χώρας και διάφορες άλλες ιστορικές και τεχνικές πληροφορίες.

Και τώρα στο κυρίως παιχνίδι... Εσείς, ο ταπεινός και φτωχός Seth, εξοπλισμένος στην αρχή μόνο με το σήμα του ακολούθου της Βασίλισσας, αποφασίζετε να αναλάβετε δράση. Και εκεί ξεκινά η Οδύσσειά σας μέσα από τα τέσσερα CD του παιχνιδιού και σε διαφορετικούς πανέμορφους κόσμους.

Το παιχνίδι έχει όλα τα στοιχεία που διακρίνουν ένα καλό adventure game. Παίζεται σε προοπτική πρώτου προσώπου και αποκλειστικά με τη χρήση ποντικιού. Η κίνηση του ποντικιού αντιστοιχεί ουσιαστικά στην κίνηση του κεφαλιού σας, και ανάλογα με την κίνησή του αλλάζει και η οπτική γωνία. Με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού γίνεται ο χειρισμός του inventory ενώ το αριστερό επιβεβαιώνει αυτό που υποδηλώνει ο κέρσορας στην οθόνη. Η συνομιλία με τους υπόλοιπους χαρακτήρες του παιχνιδιού γίνεται με τη χρήση εικονιδίων σχετικών με το θέμα της ερώτησης και είναι ένας πολύ έξυπνος και ευχάριστος τρόπος. Πολλές φορές από την ερώτηση που θα κάνετε ή την απάντηση που θα δώσετε εξαρτάται και η ροή του παιχνιδιού. Και φτάνουμε αισίως στο ζήτημα των Saved Games. Η καινοτομία του συγκεκριμένου παιχνιδιού είναι ότι ο παίκτης δε μπορεί να σώσει το παιχνίδι σε οποιαδήποτε στιγμή. Το σώσιμο γίνεται αυτόματα σε σημεία-κλειδιά και αυτό, παρόλο που γενικά στο παιχνίδι είναι θετικό γιατί η δράση είναι συνεχής, υπάρχουν τμήματα του παιχνιδιού που γίνεται εξαιρετικά εκνευριστικό, ειδικά όταν χρειάζεται να παίζεις ξανά και ξανά γύρω στο πεντάλεπτο για να βρεθείς στο σημείο που έχασες. Γενικά το παιχνίδι μπορεί να χαρακτηριστεί αρκετά δύσκολο και παρόλο που δεν απαιτεί σε κανένα σημείο του παράλογες ενέργειες, οι λύσεις δεν είναι ποτέ προφανείς. Οι γρίφοι του είναι πανέξυπνοι και καθόλου κουραστικοί, ενώ έχουν άμεση σχέση με την πλοκή του παιχνιδιού. Οι κινηματογραφικές σκηνές είναι επίσης όμορφες και νομίζει κανείς ότι αποτελούν μέρος του gameplay, πράγμα πρωτοφανές και εξαιρετικά γοητευτικό. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλός και η μουσική μοιάζει πάρα πολύ με την Ελληνική Βουκολική μουσική. Ο ήχος παίζει ρόλο στην πλοκή και πολλές φορές θέλει αρκετή προσοχή στους θορύβους που ακούγονται.

Γενικά πρόκειται περί ενός επικού παιχνιδιού που όμοιό του δεν έχουμε δεί ποτέ. Είναι σίγουρο ότι οι φίλοι των adventure θα το λατρέψουν και θα αποτελέσει σταθμό για την εξέλιξη της βιομηχανίας παιχνιδιών. Ο κινητήρας των γραφικών του είναι ότι πιο τέλειο έχουμε δεί από πλευράς τεχνολογίας. Σας προτείνουμε ανεπιφύλακτα να μπείτε και εσείς στον κόσμο του Atlantis. Θα περάσετε αξέχαστες ώρες ως μέρος μιας άλλης πραγματικότητας και σίγουρα θα εύχεστε και εσείς όπως και εμείς, το παιχνίδι αυτό να μην τελειώσει ποτέ...









UEFA CHAMPIONS LEAGUE

του Α. "The Ace" Μαρίνου

HOUSE:	PHILIPS
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	MS-DOS 6.0, 8MB RAM, 35MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD - MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Αυτό είναι ποδόσφαιρο;

ΓΡΑΦΙΚΑ	89%
ΗΧΟΣ	74%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	50%
ΑΝΤΟΧΗ	50%

ΓΕΝΙΚΑ: 55%





Θαυμάσατε την πορεία του Παναθηναϊκού την περασμένη περίοδο; Θέλετε να "μπείτε στα παπούτσια" του Viali και να παίξετε σε ένα τελικό Champions League; Η μήπως θέλετε να γίνετε Ravanelli στη θέση του Ravanelli και να σκοράρετε εναντίον του Ajax από ένα θεωρητικά αδύνατο σημείο όπως στον τελικό πρόπερσι; Τότε το UEFA CHAMPIONS LEAGUE -θα μπορούσε να- είναι για σας. Γιατί το λέω αυτό; Πάμε μαζί για να δούμε τα κύρια προβλήματα του παιχνιδιού.

Ποιες είναι οι βασικές κινήσεις που κάνει ένας ποδοσφαιριστής; Τρέχει, κλοτσάει και πηδάει. Αυτές δεν είναι ή κάνω λάθος; Και όμως. Οσο και αν ψάξετε το manual του CHAMPIONS LEAGUE, δεν θα μπορέσετε να βρείτε τον τρόπο με τον οποίο να κάνετε τον παίκτη σας να πηδάει! Λες και το ποδόσφαιρο παίζεται μόνο με τα πόδια, και μόνο σε δύο διαστάσεις.

Περνάμε στο επόμενο τρομερό και φοβερό. Ενώ σε όλες τις φάσεις που διακόπτεται το παιχνίδι (foul, out, penalty κ.α), οι παίκτες έρχονται από τις θέσεις που βρίσκονταν και παίρνουν τις καινούριες τους θέσεις (στο τείχος, στα δοκάρια και αλλού) τρέχοντας, περπατώντας και γενικώς μετακινούμενοι με φυσικό τρόπο, στο πλάγιο άουτ τηλεμεταφέρονται! Δεν εξηγείται αλλιώς το γεγονός ότι τη στιγμή ακριβώς που η μπάλα θα περάσει την πλάγια γραμμή οι παίκτες -ανεξάρτητα από το που βρίσκονται εκείνη τη στιγμή- θα βρεθούν σε σχηματισμό -αμυντικό ή επιθετικό- στιγμιαία, χωρίς καν την παραμικρή καθυστέρηση και χωρίς την παραμικρή κίνηση, και ταυτόχρονα ένας παίκτης θα υλοποιηθεί ακριβώς στο σημείο που βγήκε η μπάλα κρατώντας την έτοιμος να εκτελέσει το πλάγιο. Καταλαβαίνω ότι η εντολή της UEFA είναι να γίνει πιο γρήγορο το άθλημα, όμως αυτό καταντάει γελοίο.

Επόμενο. Η μπάλα έχει βγει out και ο τερματοφύλακας ετοιμάζεται να εκτελέσει ελεύθερο. Αν γυρίσετε λίγο το "σκόπευτρο" με το οποίο ορίζετε την πορεία της μπάλας, θα δείτε τους παίκτες και των δύο ομάδων να βρίσκονται ΑΚΡΙΒΩΣ στα σημεία που έχετε ορίσει μέσω του συστήματος. Και όχι μόνο αυτό. Αν έχετε ορίσει π.χ ότι παίζετε με το σύστημα 4-4-2, τότε οι παίκτες σας θα σχηματίσουν 3 τέλειες γραμμές των 4, 4 και 2 παικτών, ενώ θα στοιχιστούν και μεταξύ τους! Λες και βρίσκονται στο στρατό! Κατανοώ πλήρως το ότι κάπου πρέπει να σταθούν οι παίκτες (δεν μπορεί να τοποθετούνται κάπου τυχαία), αλλά αυτή η στοίχιση είναι τουλάχιστον αστεία.

Τι μας έχει απομείνει; Πολλά και διάφορα. Οπως το γεγονός ότι ο editor υπάρχει μόνο για να φτιάχνετε ομάδες τις οποίες μετά δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε (!!), το γεγονός ότι όλα τα settings χάνονται κάθε φορά που βγαίνετε από το παιχνίδι και πρέπει να τα ξαναφτιάχνετε, την -υποτιθέμενη- υποστήριξη Mystique και 3DFx, τη σχεδόν παντελή έλλειψη gameplay κ.α.





Υ.Γ: Τίποτα καλό; Α, ναι. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, οι παίκτες έχουν πολύ φυσική κίνηση, και σε κάποια φάση της εισαγωγής φαίνεται το κατάμεστο Ολυμπιακό Στάδιο λίγο πριν την έναρξη του αγώνα Παναθηναϊκού-Ajax.



Ecstatica 2

του Δημ. Χρυσοχού

HOUSE:	Psygnosis
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	P/90, 16 MB RAM, Win95, DirectX
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD - MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Βελτιώσεις σε σχέση με την πρώτη έκδοση

ΓΡΑΦΙΚΑ...........87%
ΗΧΟΣ..................76%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......68%
ΑΝΤΟΧΗ............73%

ΓΕΝΙΚΑ: 77%



***Β**λέποντας να κορυφώνεται το ενδιαφέρον των gamers για 3D δράση, οι κατασκευαστές άρχισαν να ψάχνουν για νέους τύπους παιχνιδιών που θα προσέδιδαν κάτι το διαφορετικό. Χαρακτηριστικό παράδειγμα οι τίτλοι Alone in the Dark και Ecstatica που εισάγουν μια διαφορετική φιλοσοφία στο 3D gaming. Η συνέχεια της πρώτης έκδοσης του Ecstatica, το Ecstatica 2, περιλαμβάνει μεγαλύτερους χάρτες, καλύτερο interaction με το περιβάλλον καθώς και υψηλότερη ανάλυση στα γραφικά.*

Η πρώτη έκδοση του παιχνιδιού έγινε γρήγορα αποδεκτή από τους περισσότερους gamers, αφήνοντας ωστόσο περιθώρια και για αρνητικά σχόλια. Η περίεργη αίσθηση του gameplay, αποτέλεσμα των συνεχόμενων αλλαγών στην προοπτική της κάμερας, σίγουρα προκάλεσε ακόμα και τους ανοιχτόμυαλους. Η πλούσια κινηματογραφική δράση μάλλον θάφτηκε από τον σχετικά λιτό τσελεμεντέ πολεμικών κινήσεων και μάλιστα σε ένα παιχνίδι όπου οι μάχες έπαιζαν πρωταρχικό ρόλο.

Το Ecstatica 2 είναι αρκετά καλύτερο από την προηγούμενη έκδοση, αφού πολλά από τα αρνητικά στοιχεία έχουν εξαλειφθεί. Σε πρώτη φάση έχουν βελτιωθεί σημαντικά οι πολεμικές φιγούρες που μπορεί να κάνει ο χαρακτήρας, όπως για παράδειγμα διαφορετικές κλοτσιές, μπουνιές κ.α. Επιπλέον έχουν προστεθεί περισσότερα όπλα που στο σύνολό τους αυξάνουν την πλοκή της μάχης. Οι "ελλειψοειδείς" χαρακτήρες ματώνουν για πρώτη φορά, ενώ έχουν βελτιωθεί και από άποψη γραφικών, αφού έχει προστεθεί περισσότερη λεπτομέρεια. Το μέγεθος των πιστών έχει αυξηθεί, κάτι που σημαίνει ότι υπάρχει περισσότερος χώρος για τις μάχες και φυσικά περισσότερες αλλαγές στην προοπτική της κάμερας.

Σε όλη την περιπέτεια θα βρείτε διάφορους τύπους εχθρών που θα προσπαθήσουν να εμποδίσουν τον δρόμο σας. Περιλαμβάνουν γκάνκστερς









και φονιάδες που μοιάζουν με σκιές, ιππότες με σπαθιά και παράξενα μυώδη τέρατα που σας πληγώνουν από απόσταση εκτοξεύοντας δηλητηριώδη υγρά. Ο κάθε εχθρός έχει και διαφορετική συμπεριφορά. Για παράδειγμα οι σκιές εξοντώνονται αρκετά εύκολα, ωστόσο είναι πολλές, γεγονός που θα σας δυσκολέψει. Οι ιππότες είναι δυσκολότεροι και μπορούν να σας καταφέρουν σημαντικές ζημιές στην ενέργεια, εάν μάλιστα προσπαθήσετε να τους αντιμετωπίσετε στα γρήγορα χωρίς πολεμικό σχέδιο. Το πλάσματα που εκτοξεύουν δηλητηριώδη υγρά είναι πολύ επικίνδυνα αφού δεν χρειάζεται κάν να τα πλησιάσετε για να σας πληγώσουν.

Ο χειρισμός του χαρακτήρα μπορεί να σας δυσκολέψει στην αρχή. Θα χρειαστείτε περίπου μισή ώρα μέχρι να βρείτε και να εξοικειωθείτε με τα πλήκτρα. Η κίνηση του χαρακτήρα γίνεται με τα κλασικά cursor keys ενώ τα άλματα με το δεξί shift (όχι το αριστερό). Με πατημένο το control και κάποιο πλήκτρο κατεύθυνσης (αριστερά, δεξιά, πάνω, κάτω) κάνετε τις διάφορες πολεμικές σας φιγούρες. Για να ανοίξετε πόρτες, κιβώτια και άλλα αντικείμενα θα πρέπει να τα χτυπήσετε με το σπαθί σας. Αφού τα ανοίξετε μπορείτε να πάρετε το περιεχόμενο τους με το spacebar. Τα μόνα αντικείμενα που θα συναντήσετε μέσα σε κιβώτια είναι powerups που βελτιώνουν την υγεία σας. Εάν είστε και καλά παιδιά, μπορεί σε κάποιο δωμάτιο να βρείτε καλύτερο σπαθί.

Τα γραφικά φαίνονται αρκετά όμορφα και ρεαλιστικά, ενώ οι 2000 στατικές σκηνές είναι αναμφισβήτητα πολλές. Η τρισδιάστατη απεικόνιση και το animation έχουν και αυτά βελτιωμένη ποιότητα. Οι χαρακτήρες και τα τέρατα δεν μοιάζουν με πραγματικούς ανθρώπους, έχουν ωστόσο ενδιαφέρον arcade look. Είναι σίγουρο πως οι σχεδιαστές έχουν περάσει αμέτρητες ώρες για να δημιουργήσουν τις στατικές εικόνες, οι οποίες παρουσιάζουν διαφόρων ειδών λεπτομερή τοπία, από κάστρα μέχρι και παλιά έπιπλα!

Το gameplay είναι ίσως το μοναδικό μελανό στοιχείο του παιχνιδιού. Το πρόβλημα δημιουργείται από τις συχνές αλλαγές στην προοπτική της κάμερας. Καθώς προχωράτε σε έναν διάδρομο μπορεί να αλλάξουν δυο με τρεις κάμερες και να χάσετε τον προσανατολισμό σας.



Το πρόβλημα γίνεται εντονότερο όταν κατά την αλλαγή της προοπτικής ο χαρακτήρας σας βρίσκεται μακριά από την κάμερα. Οταν γίνεται αυτό, είναι δύσκολο να ξεχωρίσετε προς τα που κοιτάει και σχεδόν αδύνατο να πολεμήσετε με κάποιο τέρας που σας την "έπεσε" στα ξαφνικά. Το παιχνίδι γίνεται κουραστικό και χάνει βαθμούς από αυτό και μόνο το γεγονός.

Τα ηχητικά εφέ είναι κλασικά χωρίς κάποιο ιδιαίτερο χαρακτηριστικό. Τα τέρατα κάνουν περίεργους θορύβους όταν τα χτυπάτε ή γρυλίζουν από χαρά όταν σας χτυπούν. Η επίθεση με το σπαθί ή η κρούση πάνω σε έναν τοίχο είναι ενέργειες που και αυτές βγάζουν ηχητικά εφέ.

Η νοημοσύνη των τεράτων είναι και αυτή σε μέτρια επίπεδα. Σχεδόν όλοι οι αντίπαλοι μάχονται με προβλέψιμο τρόπο. Ωστόσο πολλές φορές μπορεί να υποτιμήσουμε τον αντίπαλο μας και σε κάποιο κρίσιμο σημείο να χάσουμε (όπως εγώ). Το παιχνίδι γίνεται δύσκολο από πολύ νωρίς, στις δύο πρώτες πίστες! Σίγουρα θα χρειαστείτε κάποιον οδηγό (cheat) για να βρείτε τον δρόμο σας μέσα στον λαβύρινθο.

Σε γενικές γραμμές το Ecstatica 2 είναι ένας ενδιαφέρον τίτλος όσο αφορά την τεχνολογία που χρησιμοποιείται για την παραγωγή των "ελλειψοειδών" γραφικών, καθώς και την κινηματογραφική σύνθεσή τους με το περιβάλλον. Οι έμπειροι παίκτες θα διαπιστώσουν την εξής αντίφαση: εύκολοι εχθροί αλλά δύσκολο παιχνίδι. Οπως και να έχει θα μπορούσατε να ασχοληθείτε και με άλλα παιχνίδια όπως το Tomb Raider 2.





Carmageddon

του Δ.Χρυσοχού

HOUSE:	SCI
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pentium 90 MHz, 8 MB,
ΔΙΑΘΕΣΗ:	ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πατήστε τους και ας κλαίνε...

ΓΡΑΦΙΚΑ...........90%
ΗΧΟΣ..................88%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......87%
ΑΝΤΟΧΗ............90%

ΓΕΝΙΚΑ: 89%

Το Carmageddon θα προκαλέσει τον πανικό! Για πρώτη φορά, το αρρωστημένο χιούμορ ενός σατανικού σεναριογράφου γίνεται πραγματικότητα. Πρόκειται για ένα racing παιχνίδι που έχει στόχο να πατήσετε όσους περισσότερους πεζούς γίνεται. Ας εκτονωθούμε τουλάχιστον στην οθόνη, μπας και τη γλιτώσουν οι δρόμοι της πόλης μας.

Δεν υπάρχει καμία αμφιβολία πώς στα περισσότερα σύγχρονα παιχνίδια όπως στο Quake, θα πρέπει να λερώσετε τα χέρια σας με αίμα. Ωστόσο τί θα λέγατε εάν άλλαζε λίγο το σενάριο και λερώναμε με αίμα τις ρόδες ενός αυτοκινήτου;

Για τους οπαδούς του είδους δεν υπάρχει καλύτερο αίσθημα από το να λιώσουν τα λάστιχα τους από τις σπινιές, να κάψουν τον κινητήρα πολλών κυβικών του αυτοκινήτου τους, να σημαδέψουν του πεζούς που τρέχουν απεγνωσμένα και να γεμίσουν τον δρόμο με αιμάτινες ροδιές (ότι γίνεται στη Βουλιαγμένης δηλαδή). Και μάλιστα όλα αυτά σε ένα και μόνο παιχνίδι. Το Carmageddon!

Από το σενάριο και μόνο βλέπουμε πώς για πρώτη φορά ένα παιχνίδι συνδυάζει τα χαρακτηριστικά διαφόρων τίτλων όπως του Destruction Derby, του Duke Nukem 3D, του Pod, (του αναμενόμενου Quake Rally) κ.λ.π. Ωστόσο για να μην καταντήσει βαρετό να σκοτώνετε πεζούς, το Carmageddon σας επιτρέπει να τρέξετε μέσα στις πίστες με αντίπαλο τον χρόνο ή να προκαλέσετε όσες περισσότερες ζημιές μπορείτε στα άλλα αυτοκίνητα. Στην



περίπτωση που έχετε αντίπαλο τον χρόνο, μπορείτε να κερδίσετε επιπλέον χρόνο πατώντας κάποιον από τους απεγνωσμένους πολίτες.

Ενα ακόμα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό είναι ότι έχετε απόλυτη ελευθερία μέσα στις πίστες. Μπορείτε για παράδειγμα να τρέξετε στο αντίθετο ρεύμα, να τρακάρετε όλα τα αντίπαλα αυτοκίνητα, να εξερευνήσετε τα στενάκια της πόλης και γενικά να κάνετε ότι τραβάει η ψυχή σας. Το παιχνίδι μάλιστα σας προτείνει να κάνετε τέτοιου είδους τρέλες, δίνοντας επιπλέον βαθμούς όταν οδηγείτε σε επικίνδυνα σημεία όπως την ταράτσα ενός 20όροφου κτιρίου ή όταν πατάτε του πεζούς με καλλιτεχνικό στυλ.

Μπορείτε να βουτήξετε μέσα σε λιμνούλες, να οδηγήσετε υποβρύχια, να χτυπήσετε νάρκες ή να βρείτε power ups όπως το hyper, το solid grate car, να γίνετε αόρατοι ή ακόμα και να μπορείτε να σκαρφαλώνετε τοίχους. Οσον αφορά τις στροφές, μπορείτε πάντα να τραβήξετε το χειρόφρενο! Εάν είστε νέοι στο παιχνίδι τότε σίγουρα θα δείτε πολλές φορές το αυτοκίνητό σας να συγκρούεται σε διάφορα εμπόδια, να κάνει τούμπες στον αέρα και τέλος να καταλήγει πίσω στον δρόμο.

Οι μάχες με άλλα αυτοκίνητα δεν γίνονται πάντα μέσα στον δρόμο. Υπάρχει λοιπόν περίπτωση μετά από







τρελό κυνηγητό να βρεθείτε στην είσοδο ενός γηπέδου ποδοσφαίρου και να κάνετε το καθήκον σας: να πατήσετε τους παίκτες των ομάδων. Μπορεί φυσικά να βρεθείτε στην εξοχή με υποψήφια θύματα αγελάδες και άλλα αθώα ζώα.

Από τεχνικής άποψης η graphics engine του Carmageddon μοιάζει με αυτή του Duke Nukem 3D. Η κατασκευάστρια εταιρεία έχει κάνει σημαντική δουλειά σε ότι αφορά την ποιότητα του animation. Σε P133 η κίνηση είναι αρκετά ρεαλιστική που κάνει το παιχνίδι πραγματική απόλαυση για τον οποιοδήποτε gamer. Η graphics engine είναι αρκετά προσεγμένη αφού σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού δεν παρατηρήσαμε ίχνος από ξεκρέμαστα πολύγωνα και άλλους είδους φρικιαστικές λεπτομέρειες όπως μαύρες τρύπες (που φαίνονται μετά-συγχωρήσεως στο Tomb Raider).



Τα γραφικά δεν είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακά, λόγω των "χοντροκομμένων" textures που ντύνουν τα αυτοκίνητα και το περιβάλλον, ενώ σίγουρα η φωτοσκίαση πάσχει από έλλειψη ρεαλιστικότητας. Επιπλέον στην Prerelease έκδοση που είχαμε στα χέρια μας, δεν υπήρχε δυνατότητα να αλλάξουμε την ανάλυση! Τα 640x480 δεν θα ήταν άσχημα...



Η επίθεση πάνω σε έναν πεζό αποτυπώνεται με ρεαλιστικό τρόπο όπως για παράδειγμα ο διαμελισμός του (πετάγονται πόδια, χέρια κ.λ.π, δεν είμαι λίγο ωμός;) και η δημιουργία ροδιών αίματος στον δρόμο. Το αυτοκίνητο κινείται στον δρόμο με μεγάλη δόση ρεαλισμού, ενώ εξομοιώνονται πολλοί νόμοι φυσικής για τη φυσική αποτύπωση της κίνησης. Ο χειρισμός του είναι εύκολος αλλά όχι τόσο arcade όσο στο Screamer 2.

Τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά καλά και αυξάνουν σημαντικά τον ρεαλισμό του παιχνιδιού. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία κραυγών απόγνωσης από τους πεζούς καθώς τρέχουν σαν τρελοί ενώ τους πλησιάζετε (χμμμ, διαμελίζετε). Υπάρχουν ηχητικά εφέ για σχεδόν κάθε περίσταση και συνοδεία midi θεμάτων (θα προτιμούσα sound tracks στο CD).

Η έκδοση του Carmageddon που σας παρουσιάσαμε δεν είναι ολοκληρωμένη , αφού η SCI έχει λίγη ακόμα δουλίτσα να κάνει, ώστε να βελτιώσει το παιχνίδι. Η original έκδοση που πρόκειται να κυκλοφορήσει σε λίγους μήνες θα διαθέτει 36 διαφορετικές πίστες, υποστήριξη multiplayer και γρήγορα SVGA γραφικά. Αν και το περιοδικό είναι αντίθετο προς κάθε παιχνίδι βίας, τσακίστε τους τα κόκαλα!!!





TOY STORY ACTIVITY CENTER

Του Φ. "42" Θανόπουλου

HOUSE:	Disney Interactive
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	486DX, 2x CD-ROM, 8 MB RAM, SVGA 256 χρωμ., 8-bit Sound card, mouse, Win. 95 ή 3.1
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Άλλο ένα χτύπημα από τον Walt

ΓΡΑΦΙΚΑ...........93%
ΗΧΟΣ..................85%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......90%
ΑΝΤΟΧΗ............75%

ΓΕΝΙΚΑ: 83%

Θα θυμάστε σίγουρα την κινηματογραφική ταινία Toy story. Ηταν η πρώτη ταινία κατασκευασμένη εξ ολοκλήρου σε κομπιούτερ και είχε σαν ήρωες δύο παιδικά παιχνίδια, τον σερίφη Woody και τον διαστημάνθρωπο Buzz Lightyear. Η ταινία προκάλεσε αίσθηση και είχε μεγάλη εισπρακτική επιτυχία, γοητεύοντας τους νέους όλων των ηλικιών- δεν ντρέπομαι να πω, και εμένα.

Φυσικά, τα στούντιο Disney δε θα άφηναν να πάει χαμένη μιά τέτοια ευκαιρία. Ετσι μετά την ταινία, τις κούκλες του Toy story, τα μπλουζάκια Toy story, τις σχολικές τσάντες Toy story, τις κούπες Toy story και πάρα πολλά ακόμα είδη Toy story, ήρθε η ώρα και γιά το CD-ROM Toy story. (Θα ήθελα να τονίσω ότι αυτή η γκρίνια δεν έχει σχέση με το παιχνίδι, αλλά ομολογώ ότι με ενοχλεί κάπως αυτή η τακτική των στούντιο Disney και η προσπάθεια τους να ξεζουμίσουν ότι μπορούν και όπως μπορούν). Πριν προχωρήσω στην παρουσίαση του CD-ROM, πρέπει να πω ότι απευθύνεται σε μικρές ηλικίες (από 5 μέχρι και 12 χρονών περίπου) και εδώ παρουσιάζεται το πρώτο μικρό πρόβλημα. Τα παιδιά της ηλικίας αυτής το πιθανότερο είναι να μην έχουν μιά ικανοποιητική γνώση της αγγλικής γλώσσας. Ετσι θα δυσκολευτούν να παρακολουθήσουν και να απολαύσουν το παιχνίδι, που ας μην ξεχνάμε, απευθύνεται στην αμερικάνικη (ή πιό σωστά, στην αγγλόφωνη) αγορά. Ας πούμε όμως ότι αυτό ξεπερνιέται με τη βοήθεια των γονέων. Τώρα όμως εμφανίζεται το δεύτερο και μεγαλύτερο πρόβλημα. Το παιχνίδι είναι πολύ σύντομο (έχει μόνο τρεις χώρους που μπορείτε να πάτε και μόνο πέντε προβλήματα γιά να ασχοληθείτε) και επομένως η διάρκεια ζωής του είναι πολύ μικρή. Σίγουρα είναι πολύ καλοφτιαγμένο και οι χαρακτήρες είναι πολύ διασκεδαστικοί, αλλά έχω αρκετές αμφιβολίες όσον αφορά τη μακροζωία του. Ξεκινώντας, θα δείτε το πολύ έξυπνο και χαριτωμένο σήμα της εταιρείας Pixar που δημιούργησε την ταινία, και στη συνέχεια ο Woody θα σας παρουσιάσει στους φίλους του και στον Buzz. Μετά θα γράψετε το όνομά σας γιά να αρχίσει το παιχνίδι και ο Woody θα σας ξεναγήσει στα τρία μέρη που μπορείτε να επισκεφτείτε (το δωμάτιο του Woody, το δωμάτιο του Sid και το εστιατόριο Pizza Planet). Σε κάθε μέρος υπάρχουν τρία παιχνίδια, όπου μπορείτε να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας. Μπορείτε να παίξετε παιχνίδια λογικής, παρατήρησης, μνήμης και αριθμητικής, να δημιουργήσετε δικά σας παιχνίδια και μουσική, και να δείτε και έξι σύντομες σκηνές της ταινίας. Το επίπεδο της δυσκολίας είναι μεταβλητό και μπορούν να παίξουν και δύο άτομα. Μιας και το CD-ROM αυτό απευθύνεται σε παιδιά, ο έλεγχος είναι απλός και εύχρηστος. Απλά δείχνετε με τον κέρσορα την περιοχή που θέλετε και αρχίζει το παιχνίδι. Ο Woody και ο Buzz σας εξηγούν τι πρέπει να κάνετε και οι γρίφοι και τα προβλήματα είναι διασκεδαστικά και εύκολα. Τι μένει λοιπόν στο τέλος; Μιά διασκεδαστική εμπειρία αλλά αλίμονο, αρκετά περιορισμένη και σύντομη. Είμαι σίγουρος ότι στην αγορά υπάρχουν πολλά αντίστοιχα παιδικά CD-ROM, που μπορούν να προσφέρουν πολλά περισσότερα. Βέβαια δεν έχουν τη γοητεία του Toy story (και αυτό σας πληροφορώ το γνωρίζει πολύ καλά η Disney), και το θέμα είναι: μπορεί ένας γονιός να αρνηθεί κάτι που θα του ζητήσει το βλαστάρι του; Η απάντηση βέβαια είναι όχι. (Κι αυτό επίσης το γνωρίζει πολύ καλά η Disney). Αυτός υποψιάζομαι ότι είναι και ο λόγος ύπαρξης αυτού του CD-ROM. Ισως μπορεί να αξιοποιηθεί καλύτερα σαν ένα ευχάριστο διάλειμμα στη διδασκαλία της Αγγλικής γλώσσας.



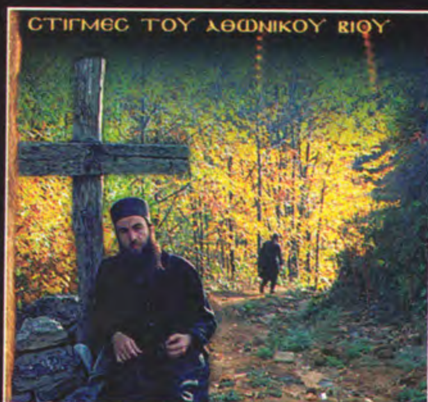






ΠΡΟΣΚΥΝΗΜΑ ΣΤΟ ΑΓΙΟΝ ΟΡΟΣ

***Η** MLS Multimedia με αυτό το CD-ROM μας δίνει τη δυνατότητα να επισκεφτούμε έναν από τους πιό όμορφους και γοητευτικούς τόπους, όχι μόνο της πατρίδας μας αλλά και ολόκληρου του κόσμου. Το Αγιον Ορος πέρα από τη θρησκευτική του αξία, ασκεί μιά παράξενη γοητεία σε όλους. Λες και είναι ένα κομμάτι ενός ξεχασμένου κόσμου που ευωδιάζει με τα αρώματα κάποιων, ξεχασμένων από τους περισσότερους, αξιών. Εκεί ο χρόνος δε μετράει το ίδιο, ούτε ο πλούτος. Το μόνο νόμισμα που περνάει εκεί είναι η πίστη, η πνευματικότητα και ο Θεός. Ομολογουμένως πάρα πολλοί θα ήθελαν να επισκεφτούν τον μυστικιστικό αυτόν τόπο και να τον θαυμάσουν. Δυστυχώς δεν είναι πάντα εύκολο.*



Το κενό αυτό λοιπόν έρχεται να το καλύψει αυτό το CD-ROM. Είναι μιά πολύ προσεγμένη και ενημερωτική παραγωγή, πλούσια σε λεπτομέρειες και εικόνες. Σίγουρα θα σας μάθει και θα σας διδάξει πολλά. Ας τη δούμε λοιπόν αναλυτικότερα. Η πρώτη επιλογή είναι η γλώσσα, καθώς η παραγωγή είναι δίγλωσση. Υπάρχουν τα Ελληνικά και τα Αγγλικά. Αφού λοιπόν επιλέξουμε τη γλώσσα, θα δούμε μιά εικόνα της Παναγίας και τα τρία βασικά θέματα: Ο Τόπος, η Ζωή και η Τέχνη. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν τρία εικονίδια. Στα δεξιά υπάρχει το εικονίδιο "Βοήθεια" και το εικονίδιο "Παρουσίαση". Το πρώτο φέρνει στην οθόνη μιά σειρά από σύμβολα και τις λειτουργίες που επιτελούν και που είναι οι συνηθισμένες (προηγούμενη σελίδα, επόμενη σελίδα, επιστροφή, αρχίζει η παρουσίαση, κείμενο, εκτύπωση, σταματάει η μουσική, αρχίζει η μουσική,



ανοίγουν οι επιλογές, κλείνουν οι επιλογές, σταματάει η παρουσίαση και συνεχίζει η παρουσίαση). Το δεύτερο εικονίδιο μετά από μιά σύντομη εισαγωγή, ξεκινάει μιά εμπεριστατωμένη περιήγηση σε στιγμές του Αθωνικού βίου, με απαγγελία, εικόνες, μουσική και κείμενο. Μέσα στο κείμενο υπάρχουν λέξεις γραμμένες με κόκκινο μελάνι. Αν δώσετε "κλικ" πάνω τους θα γίνει περαιτέρω ανάπτυξη. Η όλη αυτή παρουσίαση τονίζει τη μοναδικότητα του τόπου και την πνευματικότητα των κατοίκων του. Το αριστερό εικονίδιο ανοίγει μερικές επιλογές. Αυτές είναι: Περιεχόμενα, Γλωσσάρι, Γλώσσα, Χρονολογικός πίνακας και Εξοδος. Τα Περιεχόμενα σας οδηγούν στην αρχική οθόνη με τα τρία βασικά θέματα (Τόπος, Ζωή, Τέχνη). Το Γλωσσάρι εμφανίζει στο πάνω μέρος της οθόνης το καλλιγραφικό αλφάβητο, όπου πατώντας οποιοδήποτε γράμμα, εμφανίζονται οι σχετικοί όροι και πρόσωπα. Η Γλώσσα σας δίνει τη δυνατότητα να διαλέγετε την Αγγλική ή την Ελληνική. Ο Χρονολογικός πίνακας εμφανίζει μιά κυλιόμενη μπάρα που αναπαριστά την πορεία και την Ιστορία του Αγίου





Ορους με εικόνες και κείμενα. Παρουσιάζονται διάφορα σημαντικά γεγονότα που μπορείτε να αναπτύξετε και άλλο και να τα ερευνήσετε, αν δώσετε "κλικ" στις εικόνες ή σε ορισμένες τονισμένες λέξεις. Η Εξοδος κλείνει το πρόγραμμα δίνοντας τα credits των ανθρώπων που μόχθησαν γιά να κατασκευάσουν αυτό το CD-ROM και τις ευχαριστίες τους. Και τώρα ήρθε η ώρα να δούμε τα τρία βασικά θέματα της παραγωγής αυτής. Αυτά είναι ο Τόπος, η Ζωή και η Τέχνη.

Ο ΤΟΠΟΣ:

Επιλέγοντας το θέμα αυτό, εμφανίζεται μιά οθόνη με μερικά σχετικά θέματα. Αυτά είναι: Μοναστήρια: Από δώ, μπορείτε να διαλέξετε στον χάρτη κάποια από τις 20 μονές του Αγίου Ορους. Θα σας δοθούν οι σχετικές πληροφορίες και βιβλιογραφία. Αγιορείτες Αγιοι: Εδώ μαθαίνετε γιά τη ζωή τους και τα πάθη τους, τα μαρτύρια τους και τον θάνατο των Αγίων που έζησαν και δόξασαν τον Θεό. Θαυματουργές εικόνες: Εδώ θα θαυμάσετε μερικές από τις θαυματουργές εικόνες της Παναγίας και θα μάθετε την ιστορία τους και τα θαύματα που επιτέλεσαν. Συνοπτική ιστορία του Αγίου Ορους. Διοίκηση του Αγιου Ορους: Εδώ θα μάθετε πως διοικείται το Αγιο Ορος, και με ποιους κανόνες και τύπους. - Λόγιοι και ενάρετοι: Παρουσιάζονται μερικοί σύγχρονοι λόγιοι και το έργο τους.

Η ΖΩΗ:

Στην ενότητα αυτή μπορούμε να δούμε τη ζωή όπως αυτή εξελίσσεται στο Αγιο Ορος. Υπάρχουν διάφορα θέματα όπως: - Εικόνες της ζωής - Στιγμές του Αθωνικού βίου - Αγιορείτικη Αγρύπνια. - Μοναχική Μύηση - Λειτουργικός κύκλος - Κηδεία μοναχού.

Η ΤΕΧΝΗ:

Εδώ αναλύονται οι τέχνες που καλλιεργούνται στο Αγιο Ορος. Είναι: Μουσική και Ψαλτική - Ζωγραφική - Αρχιτεκτονική: Παρουσιάζονται εικόνες-παραδείγματα από τους περιβόλους, τα καθολικά, τα παρεκκλήσια, τις τράπεζες, τα μαγειρεία, τους πύργους, τα κελιά και πολλά άλλα κτίσματα. - Ξυλογλυπτική: Εικόνες από δημιουργήματα μοναχών. - Κείμενα: Περιλαμβάνονται πέντε κείμενα που έχουν γράψει Αρχιμανδρίτες (Το Αγιον Ορος και η Ευρωπαϊκή Κοινότης, Η σπουδαιότητα του Αγιορείτικου Μοναχισμού γιά τη ζωή της Εκκλησίας, Μοναχική Αναχώρησις και μαρτυρία στο Αγιον Ορος των Δυσμών του εικοστού Αιώνα, Μοναχικός βίος οίκος Θεού και πύλη του Ουρανού, Παραβολή του Ασωτου Υιού).

Οπως βλέπετε και από την ανάλυση των θεμάτων, το CD-ROM αυτό είναι πλήρες και κατατοπιστικότατο. Δίνει την ευκαιρία στον καθένα μας να μυρίσουμε το άρωμα και να νιώσουμε έστω και γιά λίγο, το ρίγος της επαφής με τα Θεία. Συγχαρητήρια στην MLS που επέλεξε αυτό το θέμα, το σεβάστηκε (πολύ καλή δουλειά στη Βιβλιογραφία) και κόπιασε γιά να φτάσει στο αποτέλεσμα αυτό. Πιστεύω ότι καθένας απο μας αξίζει να εντρυφήσει στον Ιερό αυτό τόπο.

Φώτης "42" Θανόπουλος







ΤΙΤΛΟΣ:
"ΠΡΟΣΚΥΝΗΜΑ ΣΤΟ ΑΓΙΟΝ ΟΡΟΣ"

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ:
MLS

ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:
486DX, 8MB RAM, 2x CD-ROM drive, 256 SVGA, Sound Card, Win. 95, 3.x

ΔΙΑΤΕΘΗΚΕ ΑΠΟ:
M.L.S



ATLANTIS

ATLANTIS (Α' Μέρος)

Από τον Φώτη "42" Θανόπουλο

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΠΡΙΝ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ

Πρέπει να ομολογήσω ότι το "Atlantis" είναι ένα εξαιρετικό παιχνίδι, και διασκέδασα πολύ λύνοντας το. Τα γραφικά του είναι εξαιρετικά και η πλοκή πολύ ενδιαφέρουσα. Εχει δοθεί μεγάλη σημασία στις λεπτομέρειες και οι καλλιτέχνες που δούλεψαν σε αυτό, είχαν μεγάλο ταλέντο και φαντασία. Πολλές φορές θα μείνετε άναυδοι από την ομορφιά των εικόνων. Η μουσική του είναι διακριτική και τα ηχητικά εφέ πολύ ατμοσφαιρικά. Επίσης σε ψηλό επίπεδο είναι και τα voice-overs. Πρέπει επίσης να πω, ότι δεν είναι δύσκολο σαν adventure, τουλάχιστον γιά τον έμπειρο παίκτη. Θυμίζει λίγο-πολύ interactive movie, ιδίως με το σύστημα που έχει γιά saves. Εδώ υπάρχει το πρώτο παραπονάκι. Το σύστημα αυτό σώζει αυτόματα σε θέσεις-κλειδιά, χωρίς εσείς να μπορείτε να σώσετε όπου θέλετε. Εχει μεν το πλεονέκτημα ότι σας απαλλάσσει από τον μπελά του σωσίματος, αλλά πολλές φορές θα αναγκαστείτε να παίζετε τμήματα του παιχνιδιού, πάλι και πάλι, μέχρι να βρείτε τη σωστή σειρά και να αποφύγετε τον θάνατο ή τη φυλάκιση. Επίσης οι πέντε κόσμοι του είναι άνισα κατανεμημένοι σε χρόνο παιχνιδιού - ενδεικτικά, το παιχνίδι παίζεται κατά 40% στην Ατλαντίδα, κατά 30% στο Κάρμπονεκ, κατά 15% στον κόσμο των Πάγων, κατά 10% στο νησί του Πάσχα και κατά 5% στο νησί του Ορθιου Θεού. Βέβαια η πλοκή του παιχνιδιού δεν έχει διακοπές και είναι λογική και συνεπής, αλλά όταν διαβάζεις στο manual γιά πέντε κόσμους, και όταν το παιχνίδι είναι τόσο ωραίο, κάπου απογοητεύεσαι από τη μικρή διάρκεια των τελευταίων κόσμων.. Επίσης στο παιχνίδι υπάρχει μόνο το Ελληνικό manual (αλλά αυτό ίσως έγινε γιά να κρατηθεί η τιμή σε χαμηλά επίπεδα).
Αυτά όμως είναι πολύ μικρά πταίσματα σε σχέση με την ποιότητα του παιχνιδιού και την απόλαυση που θα σας προσφέρει, και τα ανέφερα μόνο και μόνο γιατί θέλω να είμαι όσο γίνεται πιό αντικειμενικός. Και τώρα στο "ψητό"....



ΚΟΣΜΟΣ ΠΡΩΤΟΣ: ΑΤΛΑΝΤΙΔΑ

Μετά την πολύ όμορφη εισαγωγή, ξεκινάτε στην αποβάθρα που είναι έξω από το παλάτι. Στα δεξιά σας υπάρχει ένας χωρικός με δίκρανο, και στα αριστερά σας στη σκάλα δύο φρουροί. Πηγαίνετε και μιλήστε με τον χωρικό. Θα σας δώσει μερικές πληροφορίες. Σειρά έχουν οι φρουροί. Μιλήστε τους, δείξτε τους το σήμα που έχετε στην inventory. Θα σας πουν να ρωτήσετε τους άλλους φρουρούς.
Ανεβείτε τη σκάλα και θα βρεθείτε στο προαύλιο. Στρίψτε δεξιά, πηγαίνετε ευθεία, στρίψτε αριστερά και ευθεία στους φρουρούς. Μιλήστε τους. Θα σας ζητήσουν απόδειξη. Δείξτε τους το σήμα των companions, κάνοντας το "κλικ" επάνω στον φρουρό. Θα σας πεί πως να πάτε στα διαμερίσματα των Companions. Ανεβείτε τη σκάλα, προχωρήστε μια φορά ευθεία, μετά στρίψτε αριστερά και ανεβείτε τις σκάλες που βλέπετε μπροστά σας. Στο παραπέτο

στρίψτε δεξιά και προχωρήστε μέχρι να βρείτε μια πόρτα. Περάστε την και θα συναντήσετε την Agatha. Μιλήστε της όσο προλάβετε γιατί θα σας διακόψει ο Lascoyt. Θα σας πει γιά την επίθεση στη Βασίλισσα και τα σχετικά με αυτήν. Μπαίνει και ο Meljanz στην παρέα. θα σας ζητήσει να τον σερβίρετε κρασί. Πηγαίνετε κοντά του, κάνετε "κλικ" επάνω του και αρνηθείτε (Θυμηθείτε τους μονομάχους). Ο Meljanz θα θυμώσει μαζί σας και θα φύγει. Ρωτήστε την Agatha για τη Βασίλισσα. Θα αποφασίσετε ότι κάτι πρέπει να γίνει, παρά τις διαταγές του Creon. Σαν καλός ήρωας adventure game, αναλαμβάνετε την έρευνα.

Βγείτε έξω και κατεβείτε στην αποβάθρα που σας άφησε το σκάφος. Προχωρήστε όλο ευθεία, προς το ηφαίστειο. Θα βγείτε από την πόλη, και θα βρεθείτε να θαυμάζετε το όμορφο τοπίο της εξοχής. Προχωρήστε όλο ευθεία (όπως πάει ο δρόμος) και θα βρεθείτε σε ένα σταυροδρόμι. Μπροστά σας θα δείτε σε απόσταση έναν φρουρό. (Αν θέλετε μπορείτε να πάτε προς το μέρος του και να τον ρωτήσετε. Μπορείτε όμως να του κάνετε μόνο δύο ερωτήσεις - στην τρίτη σε συλλαμβάνουν). Από το σημείο αυτό, στρίψτε δεξιά προς την παραλία. Προχωρήστε στην προβλήτα και θα συναντήσετε έναν ψαρά, τον Actyon. Μιλήστε του - θα χρειαστεί να του δείξετε το σήμα των Companions. Θα σας πει να τον ακολουθήσετε στην καλύβα του, και εκεί θα σας δώσει ένα σκουλαρίκι που βρήκε στον τόπο του εγκλήματος, πριν έρθουν τα τσιράκια του Creon. Ρωτήστε τον τα πάντα.

Ο σκοπός σας τώρα είναι να ενημερώσετε την Agatha. Γυρίστε λοιπόν πίσω στο Παλάτι. (Αν θέλετε, ρωτήστε τον χωρικό με τη δικράνα, γιά να μάθετε την επίσημη προπαγάνδα). Δυστυχώς κάποιο "πουλάκι" έχει ενημερώσει τον Creon και οι στρατιώτες σας "τσιμπάνε" και σας πηγαίνουν σε αυτόν. Μετά από τις κουβέντες ο Creon θα σας ρωτήσει αν βρήκατε κάτι που θα βοηθούσε στις έρευνες. Πονηρή η ερώτηση, αλλά εσείς ακόμα πονηρότεροι. Πείτε του "ναι" (ΑΣΤΕΙΕΥΟΜΑΙ!-φυσικά και πρέπει να του πείτε όχι), οπότε θα σας αφήσει να φύγετε. (Αν θέλετε πάλι, ρωτήστε την κοπέλα στα αριστερά σας). Πηγαίνετε στην Agatha. Μιλήστε της και δείξτε της το σκουλαρίκι. Θα σου πει ότι κάποιος στο παλάτι πρέπει να ξέρει γι' αυτό.

Βγείτε έξω από το δωμάτιο και στην πορεία γιά την έξοδο, θα συναντήσετε τον Garcelos. Μιλήστε του αν θέλετε αλλά μην του δείξετε το σκουλαρίκι. Κατεβείτε τη σκάλα του κτιρίου των Companions. Πηγαίνετε προς τη σκάλα που οδηγεί έξω από το παλάτι, αλλά ΜΗΝ κατεβείτε, γιατί θα σας συλλάβουν. Στρίψτε αριστερά και θα δείτε έναν τύπο να περιμένει στο βάθος, κάτω από τις κολόνες. Είναι ο Lascoyt. Πηγαίνετε κοντά του και μιλήστε του. Ρωτήστε τα πάντα. Μόλις τελειώσουν οι επιλογές διαλόγου, δείξτε του το σκουλαρίκι. Θα σας πει ότι υπάρχει συνωμοσία και μετά τον διάλογο, ρωτήστε γιά τη Βασίλισσα. Θα σας ενημερώσει και θα ρωτήσει αν είστε μαζί τους. Θα πείτε "ναι". Θα σας δώσει ένα κόσμημα σε σχήμα προβάτου και θα σας πει γιά ένα μυστικό πέρασμα, και ένα γρίφο. θα αναλάβει να απασχολήσει το φρουρό για να μπείτε στο παλάτι. Μόλις φύγει, περιμένετε ένα-δύο δευτερόλεπτα και ακολουθήστε τον. Στη γωνία δηλαδή στρίψτε δεξιά. Θα τον δείτε να μιλάει με τον φρουρό.

Μπείτε στην πρώτη πόρτα δεξιά. Αμέσως πηγαίνετε προς την άλλη ξύλινη πόρτα στα αριστερά σας. Περιμένετε να ακούσετε τα βήματα του φρουρού να απομακρύνονται και περάστε το άνοιγμα, και κάνετε αμέσως αριστερά. Ανεβείτε γρήγορα τις σκάλες. ΘΑ δείτε ένα άγαλμα λιονταριού. Μπείτε δεξιά στο δωμάτιο και σταθείτε μπροστά στη συσκευή με τους πλανήτες. Κάνετε "κλικ" επάνω της και θα μπορέσετε να τη δουλέψετε. Βάλτε τον κέρσορα στο κάτω μέρος της αριστερής μανιβέλας και δώστε 37 κλικ και μετά στο πάνω μέρος της δεξιάς μανιβέλας και δώστε 35 κλικ. Η γή, η σελήνη και ο ήλιος θα ευθυγραμμιστούν και θα φωτιστούν. Πηγαίνετε τώρα μπροστά στο λιοντάρι και βάλτε στο στόμα του το κόσμημα-πρόβατο.



Θα ανοίξει μιά κρυφή πόρτα. Περάστε την. Μπροστά σας είναι μιά ξύλινη πόρτα που ανοίγει αν κάνετε πάνω της "κλικ" με το σκουλαρίκι του ψαρά. Μπείτε στο δωμάτιο και πηδήξτε από το παράθυρο έξω.

Στρίψτε αριστερά και ακολουθήστε το μονοπάτι. Θα δείτε δύο πόρτες με κάγκελα. Η αριστερή οδηγεί σε ένα κήπο με δέντρα και η δεξιά σε ένα μικρό κήπο. Είναι και οι δύο κλειδωμένες.

Προχωρήστε, στρίψτε δεξιά στη γωνία και μετά πάλι δεξιά. Θα δείτε στο αριστερό σας χέρι μιά σκάλα που οδηγεί στον πρώτο όροφο του κτιρίου και στο βάθος όλο ευθεία έναν χωρικό που κάθεται σε ένα παγκάκι. Πηγαίνετε και ρωτήστε τον που είναι η ταβέρνα που



μπείτε στην αριστερή (τη μονή) καγκελόπορτα. Μπείτε μέσα και θα βρείτε την Agatha. Μιλήστε της και εξαντλείστε όλες τις επιλογές διαλόγου.
Τώρα πρέπει να μπείτε πάλι στο παλάτι. Πάρτε τη σκάλα που είναι στα αριστερά σας και βάλτε τη στην inventory. Πηγαίνετε στο παγκάκι που είναι πίσω σας και βάλτε πάνω του τη σκάλα. Ανεβείτε και αφού βάλετε πάλι τη σκάλα στην inventory, στρίψτε δεξιά και προχωρήστε μία φορά. Στρίψτε αριστερά και θα δείτε το παράθυρο. Βάλτε τη σκάλα γιά να γεφυρώσετε το πέρασμα και μπείτε στο δωμάτιο. Βγείτε από την πόρτα και θα κρυφακούσετε τους φρουρούς. Πρέπει να βρείτε σας είπε ο Lascoyt. Γυρίστε πίσω και ανεβείτε τη σκάλα που οδηγεί στον πρώτο όροφο του κτιρίου που ανέφερα προηγουμένως.
Στρίψτε στη γωνία και προχωρήστε δύο φορές. Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε μία φορά. Στρίψτε δεξιά και θα δείτε στο σοκάκι κάτω σας να παραφυλάει κάποιος "σκοτεινός" τύπος. Πάρτε τη γλάστρα και βάλτε τη στην inventory σας. Πάρτε την πάλι από την inventory και περιμένετε μέχρι το κεφάλι του τύπου να έρθει ελάχιστα μπροστά από τη γλάστρα. Δώστε "κλικ" και θα του προξενήσετε ένα ωραίο καρούμπαλο. (Ισως χρειαστεί να το δοκιμάσετε μερικές φορές μέχρι να βρείτε το σωστό σημείο, και εδώ θα με θυμηθείτε που γκρίνιαζα γιά το σύστημα των saves....)



Γυρίστε πίσω και πηγαίνετε στο σοκάκι κοντά στον -τέζα- τύπο. Πάρτε το μαχαίρι που είναι πεσμένο δίπλα του. Κάνετε μεταβολή, ευθεία, και στη γωνία αριστερά. Στα αριστερά σας είναι μιά πόρτα. Αν κοιτάξετε πάνω, θα δείτε τη ζωγραφιά ενός πετεινού. Είναι η ταβέρνα όπου έχετε ραντεβού.
Μπείτε και θα βρείτε τον Lascoyt και ένα τσιράκι του. Θα σας πει να καθίσετε. Μην δεχτείτε. Πηγαίνετε κοντά του και ρωτήστε τον γιά τα πάντα. Θα κάποια στιγμή θα ορμήσει ο Meljanz στην ταβέρνα και μετά την κουβέντα ο Meljanz θα πει "Θέλω να καθίσεις γιά να σου κόψω το λαιμό".
Προσοχή εδώ, γιατί ο χρόνος είναι περιορισμένος. Αμέσως μετά που θα ακούσετε τη φράση που είπα πιό πάνω από τον Meljanj, στρίψτε αριστερά και πηγαίνετε προς τον τοίχο. Αμέσως στρίψτε αριστερά και ανεβείτε τη σκάλα. Αμέσως στρίψτε αριστερά και προχωρήστε μία φορά. Αμέσως στρίψτε αριστερά. Βγάλτε το μαχαίρι σας από την inventory και κάντε με αυτό "κλικ" στο κάτω μέρος του σκοινιού (παίζει ο κέρσορας γιά να σας δείξει το σημείο). Φαίνονται δύο φιγούρες στο ισόγειο. Πηγαίνετε τον κέρσορα πάνω στην αριστερή και πατήστε "κλικ". Θα κάνετε μιά θεαματική έξοδο, α-λα Ερρολ Φλυν.
Θα ακούσετε μιά φωνή να σας λέει να την ακολουθήσετε. Χωρίς να σταματήσετε καθόλου, πηγαίνετε και άλλη έξοδο. Πάρτε από κάτω τον λοστό. Γυρίστε ώστε να βλέπετε την ξύλινη πόρτα. Επάνω της και στα αριστερά της θα δείτε μιά τρύπα. Χρησιμοποιήστε τον λοστό στην τρύπα και θα βρείτε ένα ομοίωμα ποντικιού. Πηγαίνετε προς τον τοίχο στα δεξιά σας με την εικόνα της γάτας. Βάλτε το "ποντίκι" στην τρύπα που είναι αριστερά από τα μάτια της γάτας και θα ακούσετε μιά πόρτα να ανοίγει.
Μπείτε στην πόρτα που άνοιξε και μιλήστε στον τύπο. Μόλις εξαντληθούν οι επιλογές διαλόγου θα σας ζητήσει να παίξετε ένα παιχνίδι. Δεχτείτε, και κάνετε "κλικ" στην εικόνα που είναι μπροστά του. Εδώ θα πρέπει να παίξετε ένα random παιχνίδι. Δεν υπάρχει standard λύση. Το καλό είναι ότι κινήστε δύο τετράγωνα, ενώ οι αντίπαλοι σας ένα. Προσπαθήστε να τους παρασύρετε προς μία γωνία και κινηθείτε προς την άλλη. Ο σκοπός σας είναι να βρείτε τη Βασίλισσα πριν σας πιάσουν οι φρουροί. Σίγουρα θα χρειαστεί να δοκιμάσετε αρκετές φορές. Εχετε όλη μου τη συμπάθεια, αλλά δεν μπορώ να σας βοηθήσω στο συγκεκριμένο σημείο. Τέλος πάντων, κάποτε θα τα καταφέρετε, οπότε και συνεχίζω...
Μόλις τα καταφέρετε λοιπόν, ρωτήστε τον τύπο γιά τον Creon, και μετά από λίγο διάλογο, θα ανοίξει μιά καταπακτή και θα βρεθείτε στο δωμάτιο του δελφινιού. Πηγαίνετε και πατήστε το αστέρι που είναι μέσα στο τρίγωνο, στον τοίχο μπροστά σας. Θα ακούσετε έναν

ήχο. Γυρίστε και πηγαίνετε στην άλλη μεριά του δωματίου. Πάρτε την τρίαινα από το άγαλμα και σταθείτε έτσι ώστε να βλέπετε την ξύλινη πόρτα. Κοιτάξτε επάνω στο ταβάνι και θα δείτε ένα στρογγυλό φωτισμένο σχήμα. Σταθείτε από κάτω του και δώστε του "κλικ" με την τρίαινα. Θα ανεβείτε και θα βρεθείτε σε ένα κρυφό χώρισμα. Από κει θα κρυφακούσετε τον Creon και τον Gimbas. Η μοίρα της βασίλισσας και το μέρος που την κρατούν φυλακισμένη σας αποκαλύπτονται μέσω της κουβέντας που ακούσατε. Βρίσκεται στο Carbonek. Πηδήξτε λοιπόν πάλι κάτω και πριν φύγετε, βάλτε πάλι την τρίαινα στη θέση της και πατήστε πάλι το αστέρι στο τρίγωνο, γιά να καλύψετε τα ίχνη σας.
Τώρα ανοίξτε την ξύλινη πόρτα, και θα βρεθείτε στο δωμάτιο που είχατε μπει προηγουμένως, όταν σας βοήθησε ο Lascoyt. Πάλι εδώ θα χρειαστεί προσοχή! Περιμένετε μέχρι να δείτε τον φρουρό στο άνοιγμα και να ακούσετε τα βήματά του να απομακρύνονται. Περάστε το άνοιγμα και πηγαίνετε ευθεία. Στρίψτε αριστερά και πηγαίνετε όλο ευθεία προς τη σκάλα που είναι στο βάθος. Στρίψτε αριστερά και ανεβείτε τη. Θα σας βγάλει στη βιβλιοθήκη. (Ισως χρειαστεί να δοκιμάσετε μερικές φορές γιά να το πετύχετε).
Στρίψτε δεξιά και προχωρήστε ευθεία. Θα ακουστεί ένα τρίξιμο και ο διάλογος των φρουρών. (Καλά τεμπελόσκυλα και αυτοί! Πρέπει όμως να προσέξετε να μην κάνετε πάνω από δύο τριξίματα γιατί θα σας πιάσουν). Θα βρεθείτε στον τοίχο. Στρίψτε δεξιά και θα δείτε στο βάθος τους φρουρούς. Μην κομπλάρετε, προχωρήστε ευθεία κατά πάνω τους δύο φορές. Μετά στρίψτε δεξιά σας και προχωρήστε ευθεία μία φορά. Θα ακουστεί ακόμα ένα τρίξιμο. Αμέσως στρίψτε αριστερά και προχωρήστε ευθεία. Θα βρεθείτε στη γωνία ανάμεσα σε δύο βιβλιοθήκες. Στρίψτε αριστερά και δώστε "κλικ" στη βιβλιοθήκη (ο κέρσορας θα σου δείξει που). Θα γκρεμιστεί πάνω στον φρουρό και το πρόγραμμα θα σας βγάλει μπροστά στο παράθυρο. Δεν έχετε παρά να πηδήξετε έξω. Γλιτώσατε πάλι...
Θα βρεθείτε στον κήπο και στο βάθος θα δείτε την Agatha με έναν φίλο της. Πηγαίνετε κοντά τους και μετά τον διάλογο, ρωτήστε την Agatha τα πάντα. Τότε θα εμφανιστεί ο "φίλος" (αν έχεις τέτοιους φίλους τι να τους κάνεις τους εχθρούς) με ένα φρουρό. Οπως καταλαβαίνετε σας κάρφωσε και θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε λίγη βία. Πάρτε λοιπόν το μαχαίρι σας και γυρίστε προς το μέρος του φρουρού. Δώστε "κλικ" με το μαχαίρι πάνω στην κοιλιά του φρουρού και θα ξεμπερδέψετε με αυτόν. Δυστυχώς η Agatha δεν τα κατάφερε πολύ καλά με τον προδότη. Τον σκότωσε μεν, αλλά τραυματίστηκε θανάσιμα. Μιλήστε της και θα σας πει γιά τον αδελφό της τον Hector που είναι πιλότος. Θα σας πει να πάρετε το βραχιόλι της. Πάρτε το. Είναι λυπηρό που πέθανε η κοπέλα, αλλά ποιος σας είπε ότι η ζωή είναι δίκαιη;
Οπως λοιπόν καταλάβατε, ο επόμενος στόχος είναι να φτάσετε στα flyers και να πάτε στο Carbonek γιά να ελευθερώσετε τη Βασίλισσα. Βγείτε από τον κήπο από τη διπλή καγκελόπορτα και μπείτε στην απέναντι καγκελόπορτα. Χρησιμοποιήστε πάλι το κόλπο με τη σκά-







SPELL SHOP

λα και πηγαίνετε στο μυστικό πέρασμα που είναι πίσω από την αίθουσα με το λιοντάρι. Περάστε τη μυστική πόρτα (τώρα δεν υπάρχουν φρουροί) και κατεβείτε στη σκάλα μιά φορά. Θα σταθείτε στη μέση της. Τα ίδια Παντελάκη μου, τα ίδια Παντελή μου... Πρέπει να αποφύγετε πάλι τον φρουρό. Μόλις ακούσετε τα βήματα να απομακρύνονται, κατεβείτε, στρίψτε δεξιά και γρήγορα βγείτε από την ξύλινη πόρτα που είναι ευθεία σας (όχι τη δεξιά που σας βγάζει στο δωμάτιο του Δελφινιού). Πάλι ίσως χρειαστεί να το δοκιμάσετε μερικές φορές, αλλά δεν είναι και πολύ δύσκολο. Αν θέλετε μπορείτε να κρυφτείτε στο δωμάτιο του Δελφινιού και μετά να βγείτε έξω.

Μόλις βγείτε έξω, προχωρήστε μιά φορά ευθεία, στρίψτε δεξιά, προχωρήστε ευθεία και στρίψτε πάλι δεξιά. Περάστε την πόρτα που είναι μπροστά σας και θα βρεθείτε στο δωμάτιο που σας οδηγεί στα σκάφη. Πρέπει πρώτα να μπείτε στο ασανσέρ και αφού το βάλετε μπρος θα ανεβείτε στα ψηλά πατώματα...

Βγείτε έξω και ακολουθήστε τον μακρύ διάδρομο. Στο τέλος του πηγαίνετε αριστερά και κατευθυνθείτε στο πρώτο σκάφος που είναι στα αριστερά σας. Μπείτε μέσα και πηγαίνετε στο κάθισμα του πιλότου. Εδώ, (και φυσικό είναι) σας καταλαμβάνει η κόπωση της ημέρας και ξαπλώνετε να ξεκουραστείτε.

Σας ξυπνάει ο Hector τσαντισμένος και πρέπει να τον ηρεμήσετε. Μιλήστε του γιά την Agatha και δείξτε του το βραχιόλι της. Θα πειστεί και θα πετάξετε μαζί στο Carbonek. (Βρήκα γιατί το πέταγμα του σκάφους είναι τόσο μαγευτικό. Είναι γιατί η ταχύτητα με την οποία πετάει είναι πολύ μικρή- τουλάχιστον στην απογείωση και στην προσγείωση. Αν ήταν κανονικό αεροσκάφος, θα είχε κάνει stall και θα είχε γκρεμοτσακιστεί. Αυτό υποδηλώνει ότι τα flyers πετάνε με συσκευή αντι-βαρύτητας. Οποιος έχει πετάξει με parapente θα καταλάβει τι εννοώ).

ΚΟΣΜΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟΣ: CARBONEK

Μόλις προσγειωθείτε, ο Hector θέλει να έρθει μαζί σας, αλλά εσείς του λέτε να κάτσει στα αβγά του. (Μιλήστε του αν θέλετε). Επειδή το Carbonek είναι σχετικά δύσκολο επίπεδο (δασωμένο και εύκολα μπορείτε να χαθείτε) ας το πούμε τώρα γιά να είναι ξεκάθαρο.

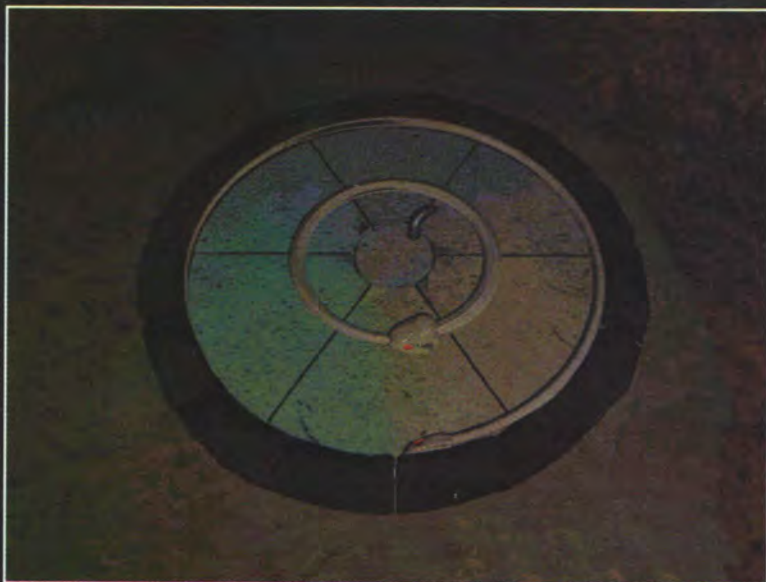
Οταν λέω "αριστερά" ή "δεξιά" εννοώ μονό να στρίψετε - χωρίς να προχωρήσετε. Οταν λέω "ευθεία" προχωρήστε ευθεία.

Από το μέρος λοιπόν που κατεβήκατε, πηγαίνετε ευθεία δύο φορές. Στρίψτε αριστερά (θα δείτε έναν βράχο στα αριστερά σας), και πηγαίνετε ευθεία όπως σας βγάζει ο δρόμος. Θα βρεθείτε μπροστά σε ένα γεφυράκι. Μην το περάσετε. Στρίψτε στα αριστερά σας και πηγαίνετε προς το άνοιγμα που χάνεται το ρυάκι.

Δώστε "κλικ" στο νερό και θα βουτήξετε σε ένα υποβρύχιο τούνελ. Μόλις βγείτε προχωρήστε και θα βρεθείτε μπροστά σε μιά καταπακτή που είναι το δεύτερο puzzle του παιχνιδιού. Ο σκοπός είναι να ευθυγραμμίσετε τα κεφάλια των φιδιών και να συναρμολογήσετε σωστά το κορμί του εσωτερικού φιδιού. Η "πίτα" αποτελείται από έξι κομμάτια. Ας τα αριθμήσουμε από το κεφάλι του φιδιού και με τη φορά του ρολογιού. Εχουμε λοιπόν, 1 (κεφάλι), 2, 3, 4, 5, και 6. Τα νούμερα αντιπροσωπεύουν τις συγκεκριμένες θέσεις.

Ξεκινάμε: Πηγαίνετε το 3 στη θέση 2.
.... το 1 στη θέση 2.
.... το 3 στη θέση 2.
.... το 5 στη θέση 4.
.... το 6 στη θέση 5.
και τελικά......... το 6 στη θέση 1.

Το φίδι θα ενωθεί και θα ανοίξει η καταπακτή. Κατεβείτε την και θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο. θα δείτε μπροστά σας μιά γυναίκα. Μιλήστε της και μετά δείξτε της το σήμα των Companions.



Στρίψτε δεξιά και πηγαίνετε πίσω από το μπαούλο. Κάνετε "κλικ" επάνω του με τον λοστό και θα το παραβιάσετε. Πάρτε από μέσα τη στολή της ιέρειας και θα μεταμφιεστείτε. Βάλτε τη μωβ στολή στην inventory και πάρτε από το τραπέζι το μπουκάλι με το κρασί. Μιλήστε πάλι με τη γυναίκα και θα σας πει ότι κρατάνε τη Βασίλισσα κάπου κοντά.

Πηγαίνετε να βγείτε και θα σας σταματήσει ο φρουρός. Κεράστε τον και θα μπορέσετε να περάσετε - (κάθε

φορά που θα σας σταματάει κάποιος φρουρός, πηγαίνετε κοντά του και δώστε του κρασί). Μόλις βγείτε έξω, πηγαίνετε ευθεία, στο δωμάτιο που φαίνεται με το τραπέζι. Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε ευθεία. Και άλλος φρουρός. Πηγαίνετε προς το μέρος του και "ποτίστε" τον. Κάνετε μεταβολή και προχωρήστε ευθεία. Στρίψτε αριστερά, πηγαίνετε ευθεία. Στρίψτε δεξιά και προχωρήστε ευθεία. Και άλλος στρατιώτης στο τούνελ



που έχει έξοδο. Πηγαίνετε κοντά του και δώστε του να πιει. Κάνετε μεταβολή, και προχωρήστε ευθεία. Στρίψτε αριστερά και πηγαίνετε ευθεία. Φαίνεται ένας στρατιώτης. Θα κρυφακούσετε μιά συνομιλία. Θα δείτε και μιά σκηνή με τον Gimbas που φεύγει. Πάρτε από κάτω το ξύλο και προχωρήστε προς τον φρουρό. Αυτός είναι σκληρό καρύδι και θα σας πει να στρίβετε. Πάρτε το ξύλο από την inventory και κάνετε "κλικ" πάνω του. Προχωρήστε μία φορά ευθεία, και κάνετε μεταβολή. Δώστε "κλικ" στον φρουρό, και θα τον σύρετε μέσα στο κελί της Βασίλισσας. Πριν της μιλήσετε, κάνετε πάλι "κλικ" στον φρουρό και θα ντυθείτε με τη στολή του, αφήνοντάς τον με τα σώβρακα. Γυρίστε και μιλήστε στη Βασίλισσα. Δείξτε της το σήμα των Companions. Δώστε της τη στολή της ιέρειας από την inventory σας. Η Βασίλισσα δέχεται να μεταμφιεστεί, αλλά πρέπει να γυρίσετε από την άλλη και να μην κοιτάζετε όταν αλλάζει. (Επειδή είστε "κακά" παιδιά είμαι σίγουρος ότι θα προσπαθήσετε να την πάρετε λίγο "μάτι", αλλά δυστυχώς σας βάζει στη θέση σας. Αμ πως; Γίναμε όλοι το ένα μας;). Γυρίστε προς την πόρτα και αφού ακούσετε κάτι πολύ ερεθιστικούς ήχους, σας λέει να γυρίσετε. Μιλήστε της γιά τα πάντα και ακόμα μιά φορά γιά να εμφανιστεί το εικονίδιο της μάσκας. Μιλήστε της γι' αυτό και θα βγάλει τη μάσκα γιά να μπορέσετε να δραπετεύσετε. Βγείτε έξω και τώρα πρέπει να γυρίσετε στο πρώτο δωμάτιο με τη γυναίκα. Πηγαίνετε αριστερά, δύο φορές ευθεία, δεξιά, ευθεία, αριστερά, ευθεία, λίγο αριστερά, ευθεία, ελάχιστα αριστερά, ευθεία (δωμάτιο), δεξιά, ευθεία, ευθεία, ευθεία.

Ο στρατιώτης θα σας σταματήσει. Μιλήστε του με το εικονίδιο του Αξιωματικού και μετά τον διάλογο μπορείτε να μπείτε στο δωμάτιο. Σταθείτε μπροστά στο τζάκι και μπείτε μέσα του. Ανεβείτε τη σκάλα και θα βγείτε από την καταπακτή. Προχωρήστε ευθεία και βουτήξτε στο νερό. Κοιτάξτε ψηλά και σκαρφαλώστε στο άνοιγμα. Θα βγείτε αλλού. Τώρα θα πρέπει να γυρίσετε στο flyer.

Από το σημείο που θα βγείτε, στρίψτε αριστερά, ευθεία, ευθεία, ευθεία, λίγο δεξιά, ευθεία, λίγο δεξιά κάτω, λίγο δεξιά και φτάνετε στο γεφυράκι. Περάστε το και ευθεία, ευθεία, ευθεία, ευθεία, δεξιά, και ευθεία. Θα ακουστεί ένα θρόισμα και θα εμφανιστεί ο Hector. Σας πληροφορεί ότι δύο φρουροί ανακάλυψαν το σκάφος και το φυλάνε. Μετά τον διάλογο και αφού πείτε στον Hector και στη Βασίλισσα ότι θα τους συναντήσετε στην καλύβα του ψαρά, πρέπει να δημιουργήσετε κάποιον αντιπερισπασμό.

Στρίψτε προς το flyer και το πρόγραμμα θα σας βάλει να τους προκαλέσετε. Αμέσως μόλις πάρετε τον έλεγχο, κάνετε μεταβολή και πηγαίνετε ευθεία, ευθεία, ευθεία. Θα φτάσετε στο ρυάκι. Περάστε το πηγαίνοντας ευθεία (ελάχιστα αριστερά, στο καφέ χώμα), και ευθεία. Μπροστά σας και αριστερά σας φαίνονται δύο φρουροί. Στρίψτε δεξιά, και μετά ευθεία και πάλι ευθεία. Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε ευθεία προς τον πέτρινο καφέ τοίχο. Θα ακούσετε μιά φωνή να σας λέει να κλείσετε τα μάτια σας (δε χρειάζεται να κάνετε κάτι) και ο κόσμος σκοτεινιάζει. Θα ακούσετε τις συνομιλίες των φρουρών, αλλά θα πρέπει να περιμένετε να ακούσετε τη φωνή να σας λέει ότι μπορείτε να ανοίξετε τα μάτια σας, πριν το κάνετε.

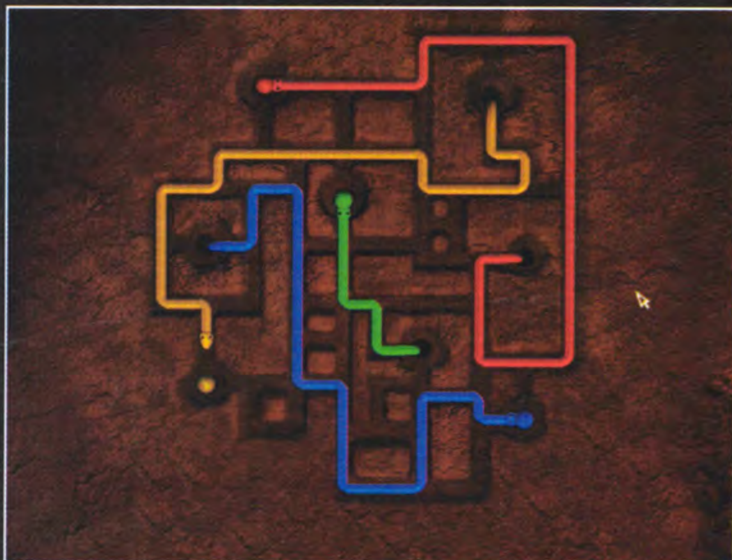
Προχωρήστε ευθεία μέσα στο βράχο. Περάστε τις κουρτίνες και θα βρείτε μιά γριά που θέλει να της ξεπληρώσετε το καλό που σας έκανε. Θα χρειαστεί να λύσετε δύο puzzles. Στο πρώτο, θα πρέπει να συναρμολογήσετε μιά συσκευή, να ταΐσετε την κότα και να πάρετε τέσσερα αβγά. Πρέπει να βάλετε στη σωστή θέση επτά τροχούς. Βρίσκονται στο έδαφος και θα τα αριθμήσετε από αριστερά προς τα δεξιά, αρχίζοντας με το 1 μέχρι και το 7. Ξεκινήστε από το δεξί κάτω μέρος της συσκευής (από τον τροχό που έχει δύο σκοινάκια να κρέμονται).

- Βάλτε πάνω του και λίγο δεξιά το νούμερο 4.
- Επάνω στο 4 και λίγο δεξιά το 6.
- Πάνω στο 6 και λίγο αριστερά του, το 7.
- Κάτω και αριστερά από το 7, βάλτε το 5.
- Αριστερά από το 5, βάλτε το 1.
- Λίγο πάνω και αριστερά του 1, βάλτε το 3.
- Και τέλος, πάνω από το 3, βάλτε το 2.
- Τραβήξτε τέσσερις φορές το δεξί κορδόνι και η κότα θα γεννήσει τέσσερα αβγά - όχι όλα μαζί εννοείται!

Τώρα έχει σειρά το δεύτερο puzzle με τα φίδια. Ο σκοπός του puzzle αυτού, είναι να βάλετε τα τέσσερα αβγά στις τρύπες και να οδηγήσετε τα τέσσερα φίδια στα

SPELL SHOP

αβγά με το αντίστοιχο χρώμα, χωρίς όμως να ακουμπήσουν το ένα με το άλλο. Δεν έχει σημασία ποιο χρώμα αβγού θα πάει σε ποια τρύπα. Βάλτε το πρώτο στην τρύπα που είναι επάνω αριστερά. Το δεύτερο στην τρύπα κάτω αριστερά. Το τρίτο στην τρύπα κάτω δεξιά και το τελευταίο στην τρύπα που είναι στο κεντρικό μέρος στην πάνω μεριά. Θα εμφανιστούν τα φίδια, και πατώντας τον κέρσορα λίγο μπροστά από τη μύτη τους θα τα "σέρνετε" προς τα εκεί που τα θέλετε. Δεν είναι δύσκολο. Μόλις πάτε και το τελευταίο στη θέση του, το puzzle θα λυθεί και η γριά θα σας μιλήσει με γρίφους και θα σας ζητήσει να της βρείτε κάτι που της κλέψανε. Σας δίνει επίσης μιά τσάντα.



Βγείτε έξω, ακολουθώντας την αντίστροφη πορεία και γυρίστε στο γεφυράκι. Περάστε το και στρίψτε αριστερά. Προχωρήστε ευθεία στην ανηφόρα. Το Τόξο και τα βέλη βρίσκονται ακουμπισμένα στη ρίζα του δέντρου στα αριστερά σας. Πάρτε τα. Γυρίστε πίσω στο γεφυράκι, περάστε το και πηγαίνετε ευθεία, ευθεία και πάλι ευθεία. Στρίψτε αριστερά, ευθεία, αριστερά και πάλι ευθεία. Στρίψτε δεξιά και ευθεία. Περάστε το ρυάκι που είναι μπροστά σας και κάνετε μεταβολή. Τώρα πρέπει να πλύνετε το τόξο στο ρυάκι. Πάρτε το από την inventory, κοιτάξτε χαμηλά κάτω και θα σας δείξει ο κέρσορας τη σωστή θέση. Δώστε "κλικ" γιά να το πλύνετε. Γυρίστε πάλι ακολουθώντας αντίστροφη πορεία στο γεφυράκι. Περάστε το και πηγαίνετε μιά φορά ευθεία.

Σταθείτε ακίνητοι και πάρτε το τόξο από την inventory. Θα εμφανιστεί ένα τόξο στην οθόνη, με το βέλος του έτοιμο να ρίξει. Περιμένετε ακίνητοι γιά λίγο και θα ακούσετε ένα θρόισμα στα φύλλα και μετά ένα ποδοβολητό. Κάνετε μεταβολή γρήγορα και θα δείτε ένα άσπρο αγριογούρουνο να τρέχει κάθετα προς το δρομάκι που είναι μπροστά σας. Περιμένετε μέχρι να έρθει η μύτη του λίγο δεξιά από την άκρη του βέλους σας και δώστε "κλικ". Ισως -τι ίσως!, σίγουρα θα χρειαστείτε να δοκιμάσετε μερικές φορές πριν το καταφέρετε, αλλά ευτυχώς δε χρειάζεται μεγάλη προσπάθεια, γιατί ξεκινάτε από τη θέση αναμονής. Απλά αυτό το κομμάτι είναι λίγο της υπομονής. Μόλις το σκοτώσετε, πηγαίνετε μπροστά του και πάρτε του το βραχιόλι που έχει στη μύτη του. Το ζώο θα εξαφανιστεί μπροστά στα μάτια σας! Θα αφήσει μόνο λίγο αίμα στο χώμα. Πάρτε την τσάντα που σας έδωσε η γριά και κάντε "κλικ" με αυτή πάνω στο ματωμένο χώμα. (Εδώ χρειάζεται προσοχή, γιατί αν δε μαζέψετε και χώμα μαζί με το αίμα, η γριά θα αρνηθεί να πάρει την τσάντα και θα χρειαστεί να γυρίσετε πίσω και να κάνετε όλη τη διαδικασία από την αρχή. Δηλαδή να σκοτώσετε γιά δεύτερη φορά το αγριογούρουνο). Γυρίστε στη σπηλιά και δώστε την τσάντα και το βραχιόλι στη γριά. Μετά τη συνομιλία με τη γριά, ρωτήστε τη γιά τα πάντα και συνεχίστε και δεύτερη φορά τις επιλογές διαλόγου. Σε κάποια στιγμή θα σας πει να πέσετε γιά ύπνο. Θα δείτε ένα όραμα με τον Gimbas στον ναό που είναι στο δάσος και μοιάζει με το Stonehedge. Θα εμφανιστεί και ένα μεταλλικό κεφάλι που είναι η Κρυμμένη Δύναμη.



Μετά το όραμα, θα ξυπνήσετε και θα βρείτε δίπλα στη γριά, μιά κοπέλα-πιλότο. Πριν φύγετε, ρωτήστε πάλι τη γριά γιά τα πάντα, μέχρι να σου δώσει μιά γυάλινη φιάλη γεμάτη από ένα παράξενο χώμα. Ρωτήστε τη γι' αυτήν. Μιλήστε και με την πιλότο. Μόλις βγείτε έξω θα φύγετε γιά την Ατλαντίδα.

ΠΙΣΩ ΣΤΑ ΠΑΤΡΙΑ ΕΔΑΦΗ

Θα κατεβείτε στην αποβάθρα που είναι δίπλα από την καλύβα του ψαρά. Εκεί βρίσκεται ο Actyon. Μιλήστε

του και θα σας πει ότι η Βασίλισσα και ο Hector δεν έφτασαν ποτέ στην Ατλαντίδα. Πηγαίνετε στην καλύβα του και εκεί ρωτήστε τον γιά τα πάντα. Μόλις τελειώσουν οι επιλογές διαλόγου, κάνετε "κλικ" πάνω στο ψαρά και θα σας βάλει να κοιμηθείτε.
Την άλλη μέρα το πρωί, μετά από μιά συνομιλία με τον ψαρά, πρέπει να φύγετε και να πάτε στο παλάτι. Περάστε άφοβα από τους πρώτους φρουρούς και βγείτε στην πάνω αυλή. Μην πάτε στους άλλους φρουρούς, αλλά πηγαίνετε στην αφύλακτη σκάλα που είναι δεξιά και σας βγάζει στο χωριό. (Αν θέλετε μιλήστε στην κοπέλα δεξιά σας). Τώρα ξέρετε ήδη το κόλπο. Προχωρήστε ευθεία μπροστά από την ταβέρνα και πηγαίνετε στο κηπάκο (μέσω της μονής καγκελόπορτας) με τη σκάλα. Χρησιμοποιείστε τη γιά να μπείτε από το παράθυρο στο παλάτι. Θα βρεθείτε στο δωμάτιο με το παράθυρο με τα σπασμένα κάγκελα. Περάστε την πόρτα και θα βγείτε στον κρυφό διάδρομο, πίσω από την αίθουσα με το λιοντάρι. Πάρτε πάλι με τον λοστό το αγαλματάκι του ποντικού και βάλτε το στον τοίχο με τη γάτα, γιά να ανοίξει η κρυφή πόρτα με τον παιχνιδιάρη ποντικοκυνηγό. Μπείτε μέσα στο δωμάτιο και ρωτήστε τον τα πάντα. Μην ξεχάσετε το Tree of the First που σας είπε η γριά. Θα σας προτείνει ακόμα ένα παιχνίδι. Φυσικά πρέπει να δεχτείτε.
Το παιχνίδι δεν είναι δύσκολο αλλά θέλει καλό συγχρονισμό στο τελευταίο μέρος του, και φυσικά, όπως συνήθως, θα χρειαστεί να δοκιμάσετε μερικές φορές μέχρι να το πετύχετε. Ο στόχος του puzzle αυτού είναι να οδηγήσετε το ποντικάκι που βγαίνει στην επάνω αριστερή γωνία, μέχρι να χτυπήσει το καμπανάκι που βρίσκεται στο κεντρικό σημείο και κάτω. Υπάρχουν δέκα μοχλοί στο παιχνίδι, έξι στο αριστερό μέρος και τέσσεροι στο δεξί. Ας τους αριθμήσουμε από αριστερά πρώτα και από πάνω προς τα κάτω. Εχουμε λοιπόν τους 1, 2, 3, 4, 5, και 6 στα αριστερά μας και τους 7, 8, 9, και 10 στα δεξιά μας. Το νούμερο 10, αρχίζει το παιχνίδι.
Ξεκινάμε:- Πατήστε τον 10 γιά να αρχίσετε.
- Πατήστε τον 1, και μόλις βγει το ποντικάκι,
- Πατήστε γρήγορα και κρατήστε πατημένο τον 2.
- Μόλις το ποντίκι σταματήσει, πατήστε τον 3.
- Αμέσως μετά πατήστε και κρατήστε πατημένο τον 4.
- Το ποντικάκι τώρα θα πρέπει να βρίσκεται ακίνητο στο βάθος του σωλήνα.
- Πατήστε τον 7 ώστε να αντιστρέψετε τη φορά του ιμάντα.
- Πατήστε τον 5 και κρατήστε τον πατημένο. Θα δείτε στη δεξιά μεριά της συσκευής και προς το κέντρο ένα ξύλινο μικρό διάδρομο σε σχήμα περισπωμένης. Αφήστε τον μοχλό όταν βρίσκεται στη θέση (>).
- Πατήστε τον 8 και κρατήστε το γιά λίγο πατημένο πριν το αφήσετε, γιά να εκτοξεύσετε το ποντικάκι που καταλήγει σε μιά τρύπα στο δεξί μέρος.
- Πρέπει να είστε έτοιμος και να κινηθείτε γρήγορα. Το ποντικάκι θα εμφανιστεί στην αριστερή μεριά και πρέπει να πατήσετε γρήγορα τον 5 γιά να πέσε- προς τη μεριά της μπότας.

- Εδώ που λέει κι ο Ρουβάς, αρχίζουν τα δύσκολα. Θα πρέπει να πατήσετε τον 6 τη στιγμή που θα βρίσκεται ελάχιστα κάτω από τη χρυσή αγκράφα γιά να το κλοτσήσετε και να το στείλετε να χτυπήσει στο κάτω μέρος, με ένα πολύ ικανοποιητικό "πινγκ". Βέβαια εννοείται ότι θα χρειαστεί να δοκιμάσετε μερικές φορές αλλά που θα πάει... θα το πετύχετε.
Αφού κερδίσετε το παιχνίδι θα επακολουθήσει μιά συνομιλία και πάλι θα γκρεμοτσακιστείτε στη γνώριμη πιά καταπακτή. Μόνο που θα σας βγάλει αλλού αυτή τη φορά και θα έχετε μιά γκρίζα σφαίρα στην inventory σας. Κάνετε μεταβολή και βάλτε την γκρίζα σφαίρα στην τρύπα που είναι στον τοίχο. Θα εμφανιστεί μιά πλάκα που πάνω της υπάρχουν τέσσερα σχήματα. Σημειώστε τα: Κόκκινο αστέρι, μπλε αστέρι, κίτρινος ήλιος και πράσινο φεγγάρι. Θα σας χρειαστούν αργότερα.
Προχωρήστε στο διάδρομο, ανεβείτε τις σκάλες και περάστε την πόρτα που είναι μπροστά σας. Ο Meljanz και ένας φρουρός είναι μπροστά σας. Στρίψτε αμέσως αριστερά και πάρτε το πήλινο κανάτι που είναι στα δεξιά σας και λίγο κάτω. Στρίψτε πάλι δεξιά, πάρτε το κανάτι και δώστε "κλικ" με αυτό στον φρουρό. (Τώρα γιατί ο φρουρός παρατάει το όπλο και πιάνει το κανάτι, δεν το κατάλαβα). Οπως και να έχει, απαλλαχτήκατε από αυτόν. Μένει ο Meljanj όμως.
Αν γυρίσετε προς το μέρος του θα δείτε να εμφανίζεται ο κέρσορας ανάμεσα στα πόδια του. Δώστε "κλικ" και θα περάσετε με βουτιά κάτω από τα πόδια του. Ο Meljanz θα αρχίσει τα μπινελίκια αλλά εσείς στρίψτε γρήγορα δεξιά και μπείτε στην πόρτα που είναι μπροστά σας. Αμέσως μόλις μπείτε, κάνετε μεταβολή και πάρτε το ακόντιο που είναι ακουμπισμένο στην πόρτα δεξιά. Δώστε με το ακόντιο "κλικ" στην πόρτα και θα την μπλοκάρετε. Δε θα κρατήσει όμως γιά πολύ γι' αυτό θα πρέπει να βιαστείτε.
Κάνετε πάλι μεταβολή και πηγαίνετε να σταθείτε πίσω από τον θρόνο. Στην πλάτη του υπάρχει ακόμα ένα puzzle.
- Πατήστε 3 φορές το κόκκινο μοχλό και ο κόκκινος φακός θα δείξει αστέρι σε οριζόντια θέση.
- Πατήστε 4 φορές τον μπλε μοχλό και ο μπλε φακός



SPELL SHOP

θα δείξει και αυτός αστέρι σε διαγώνια όμως θέση.
- Πατήστε τον κίτρινο μοχλό 7 φορές και ο κίτρινος φακός θα δείχνει τον ήλιο σε διαγώνια θέση.
- Και τέλος, πατήστε τον πράσινο μοχλό 6 φορές και θα δείξει τη σελήνη σε οριζόντια θέση.
- Μετά πατήστε το σήμα των Companions που είναι στο κέντρο. Θα μετακινηθεί ο θρόνος και θα αποκαλυφτεί ένα άνοιγμα. Μπείτε μέσα του και κατεβείτε. Υπάρχουν δύο στοές στα δεξιά σας και μία στα αριστερά σας. Πηγαίνετε πρώτα αριστερά. Συνεχίστε στον διάδρομο και θα φτάσετε σε μιά κυκλική σκάλα. Ανεβείτε και θα βγείτε σε ένα δωμάτιο που στο κέντρο έχει ένα δίσκο με κάτι γεωμετρικά σχήματα. Ακόμα ένα puzzle (που είναι στην ουσία τέσσερα) αλλά όλα στην ώρα τους.
- Ξεκινάτε με το πρώτο που μοιάζει με τραπέζιο. Εχετε



στη διάθεση σας τέσσερα κομμάτια με τα οποία πρέπει να "γεμίσετε" το σχήμα και να το συμπληρώσετε σωστά: ένα μεγάλο τρίγωνο, ένα μεσαίο τρίγωνο και δύο μικρά τρίγωνα. Γιά να λύσετε αυτό το πρώτο puzzle, πρώτα μετακινείτε τον δίσκο (με δεξιό "κλικ"), ώστε το τραπέζιο να είναι μπροστά σας. Βάζετε το μεγάλο τρίγωνο στην αριστερή μεριά του σχήματος και το περιστρέφετε ώστε η υποτείνουσα να εφάπτεται με την κάτω οριζόντια γραμμή του σχήματος. Μετά βάζετε το μεσαίο τρίγωνο στη δεξιά πλευρά του τραπεζιού, με την υποτείνουσα να εφάπτεται τη λοξή δεξιά πλευρά του σχήματος. Τα άλλα δύο μικρά τρίγωνα συμπληρώνουν το κεντρικό κενό που έχει σχήμα τρίγωνου. Το πάνω έχει την υποτείνουσα του στη μικρή πάνω πλευρά του τραπεζίου και το άλλο έχει την υποτείνουσα του στην κάθετη πλευρά του μεσαίου τριγώνου. Μόλις το λύσετε θα ακούσετε ένα θόρυβο και θα εμφανιστεί ένα άγαλμα. Πηγαίνετε κοντά του και ψάξτε το στη στην ουρά. Θα βρείτε ένα ακόμα κομμάτι που χρησιμεύει στο δεύτερο puzzle. Είναι ένα πλάγιο παραλληλόγραμμο.
- Πάμε στο δεύτερο puzzle. Είναι αυτό που μοιάζει με



δύο τρίγωνα, το ένα πάνω στο άλλο (το μεγάλο προς τα κάτω και το μικρό πάνω του προς τα πάνω). Βάλτε το μεγάλο τρίγωνο στη δεξιά πλευρά του σχήματος, με την υποτείνουσα του στην εξωτερική μεγάλη δεξιά πλάγια πλευρά. Πάνω του και δεξιά βάλτε το ένα μικρό τρίγωνο, με την υποτείνουσα του στην πάνω δεξιά μικρή πλευρά του μικρότερου τριγώνου. Τώρα πρέπει να είναι γεμισμένο το μισό δεξί μέρος του σχήματος. Πάμε και γιά το υπόλοιπο. Βάλτε το πλάγιο παραλληλόγραμμο στο πάνω μέρος έτσι ώστε να συμπληρωθεί το μικρό πάνω τρίγωνο του σχήματος. Μένουν δύο τρίγωνα γιά να γεμίσει το σχήμα. Το μεσαίο τρίγωνο και το μικρό τρίγωνο. Δεν είναι δύσκολο να βρείτε τις σωστές θέσεις τους. Μερικές περιστροφές και το λύσατε και αυτό. Θα ακούσετε πάλι ένα θόρυβο και θα εμφανιστεί ακόμα ένα άγαλμα. Πηγαίνετε και ψάξτε το. Στον αγκώνα του θα βρείτε ακόμα ένα κομμάτι puzzle, αυτή τη φορά είναι τετράγωνο.
- Πάμε τώρα στο τρίτο puzzle, αυτό που μοιάζει με σπιτάκι. Στην κορυφή πάει το τετράγωνο, αφού το περιστρέψετε σε θέση ρόμβου. Αμέσως από κάτω του, βάζετε το μεγάλο τρίγωνο με την υποτείνουσα του κάτω, στη μεγάλη κάτω οριζόντια πλευρά του "σπιτιού". Βάλτε στη δεξιά πλευρά, το πλάγιο παραλληλόγραμμο σε όρθια θέση. Μένει στη δεξιά πλευρά ένα μικρό τρίγωνο.



Στην αριστερή πλευρά βάλτε το μεσαίο τρίγωνο στην κάτω μεριά και το μικρό στην πάνω γιά να συμπληρωθεί το puzzle. Η υποτείνουσα του μεσαίου τριγώνου, πρέπει να ακουμπάει στην αριστερή πλάγια πλευρά του μεγάλου τριγώνου και η υποτείνουσα του μικρού τριγώνου να να είναι σε οριζόντια θέση. Θα ακούσετε πάλι έναν θόρυβο και θα εμφανιστεί ακόμα ένα άγαλμα. Ψάξτε το κοντά στο σαγόνι του και θα βρείτε το τελευταίο κομμάτι puzzle, και που είναι ένα ακόμα μεγάλο τρίγωνο.
- Τώρα πάμε στο τελευταίο puzzle που είναι το μεγάλο



τρίγωνο. Γυρίστε τον δίσκο, έτσι ώστε να είναι μπροστά σας με τη μύτη προς τα πάνω. Βάλτε το πλάγιο παραλληλόγραμμο στην κάτω αριστερά γωνία του σχήματος (οι δύο παράλληλες γραμμές να είναι οριζόντιες και η αριστερή λοξή να ταυτίζεται με την εξωτερική αριστερή πλευρά του σχήματος που θέλουμε να συμπληρώσουμε). Τα δύο μεγάλα τρίγωνα γεμίζουν το δεξί μέρος του σχήματος. Βάλτε το ένα μεγάλο τρίγωνο έτσι ώστε η υποτείνουσα του να πέφτει κάθετα και να διχοτομεί το σχήμα. Γεμίζει έτσι το πάνω δεξί μέρος. Το δεύτερο μεγάλο τρίγωνο πάει στη γωνία κάτω δεξιά. Το μεσαίο τρίγωνο πάει στην κάτω αριστερή μεριά με την υποτείνουσα του να εφάπτεται με την εσωτερική πλάγια γραμμή του παραλληλόγραμμου. Το σχήμα που μένει κενό, συμπληρώνεται από τα δύο μικρά τρίγωνα και στο κέντρο το τετράγωνο. Βάλτε πάλι το τετράγωνο σε σχήμα ρόμβου, έτσι ώστε η κάτω του δεξιά πλευρά να συμπληρώνει την υποτείνουσα του μεσαίου τετραγώνου. Τα υπόλοιπα δύο κενά γεμίζουν εύκολα με τα δύο μικρά τρίγωνα. Είναι πιστεύω αρκετά εύκολο.

Οταν τελειώσετε και με αυτό θα εμφανιστεί ακόμα ένα άγαλμα, με μοιάζει με σαύρα (;), και που στο κεφάλι του έχει κρυμμένο ένα μοχλό. Τραβήξτε τον και θα βγάλει τη γλώσσα του έξω (και τι γλώσσα!). Πιαστείτε από αυτήν και θα ανεβείτε σε μιά καταπακτή στο ταβάνι. Θα βρεθείτε μπροστά σε μία σκάλα. Ανεβείτε την όσο πάει. Στρίψτε δεξιά και βγείτε έξω. Προχωρήστε πάλι όσο πάει. Θα δείτε σε μιά εσοχή ένα μεγάλο πιρούνι. Πάρτε το και γυρίστε πίσω. Προχωρήστε μέχρι να βρείτε το άνοιγμα. Στα δεξιά υπάρχει μιά σκάλα που συνεχίζει προς τα πάνω. Ανεβείτε την και θα φτάσετε στην κορυφή, όπου είναι το Tree the First.

Κάνετε τον γύρο, μέχρι όσο πάει και γυρίστε να κοιτάξετε το δέντρο. Θα δείτε στο χώμα ένα καφέ "λεκέ". Δώστε πάνω της "κλικ" με το πιρούνι που βρήκατε και θα αποκαλυφτεί μιά γυάλινη σφαίρα. Κατεβείτε από τη σκάλα και πηγαίνετε πάλι στο δωμάτιο με τα αγάλματα και το puzzle. Καθώς πάτε να φύγετε, θα πέσει το φως πάνω στη σφαίρα που βρήκατε (πολύ όμορφο εφέ!) και μέσα του θα δείτε τη γριά. Θα σου μιλήσει και μεταξύ άλλων θα σου δείξει την εικόνα μιας (πολικής) αρκούδας. Είναι ο επόμενος κόσμος που πρέπει να επισκεφτείτε. Αφού τελειώσει η συνομιλία σας, κατεβείτε στον διάδρομο και προχωρήστε μέχρι το τέλος.

Μπροστά σας είναι δύο διάδρομοι. Πάρτε



τον αριστερό και προχωρήστε μέχρι το τέλος. Στον τοίχο δεξιά υπάρχει ένα ακόμα puzzle. Πάρτε το πιρούνι από την inventory σας και δώστε "κλικ" με αυτό πάνω στο puzzle. Θα αφαιρεθεί ένα κομμάτι, οπότε μπορείτε να μετακινήσετε τα υπόλοιπα. Πρέπει να σχηματίσετε την εικόνα ενός δέντρου. Δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο puzzle και πάλι λυπάμαι αλλά δεν μπορώ να σας βοηθήσω. Σας λέω όμως ότι πρέπει να βάλετε πρώτα στη θέση του το κάτω δεξιά γωνιακό κομμάτι. Μετά το κεντρικό κομμάτι της κάτω σειράς, μετά το έξω δεξιά κομμάτι της μεσαίας σειράς και μετά το κεντρικό κομμάτι. Τώρα αφού έχετε κάνει το τετράγωνο κάτω δεξιά, μένουν τα υπόλοιπα κομμάτια. Δεν είναι πολύ δύσκολο, αρκεί να θυμάστε να βάζετε τα τέσσερα κομμάτια που είναι στην κάτω δεξιά γωνία πρώτα. (Το λέω γιατί θα βρείτε ακόμα δύο τέτοια puzzles στον δρόμο σας, και πρέπει να ακολουθήσετε την ίδια διαδικασία).

Μόλις το λύσετε, θα ανοίξει μπροστά σας μιά μυστική πόρτα και θα βρεθείτε σε ένα σοκάκι. Είναι αυτό που στεκόταν ο χωρικός με τη δικράνα στην αρχή του παιχνιδιού. Να θυμάστε που είναι γιατί θα χρειαστεί να ξαναμπείτε στο παλάτι από εδώ.

Στο επόμενο τεύχος το β' και τελευταίο μέρος.



SPELL SHOP

SHIVERS 2

SHIVERS 2
του Αντώνη "The Ace" Μαρίνου

Πρόκειται φυσικά για τη συνέχεια του Shivers, ενός παιχνιδιού που προσπάθησε -και γενικά τα κατάφερε- να "εξαργυρώσει" την αρκετά μεγάλη επιτυχία του MYST. Πρόκειται στην ουσία για το ίδιο στυλ παιχνιδιού, μόνο που έχουμε διαφορετικά γραφικά και puzzles. Το παιχνίδι χωρίζεται σε αρκετά puzzles, οπότε ο σωστότερος τρόπος παρουσίασης της λύσης είναι ξεχωριστά για κάθε puzzle. Ετσι, παρακάτω σας δίνω τις λύσεις για σχεδόν όλα τα puzzles του παιχνιδιού, εκτός από μερικά που είναι προφανή, μερικά που είναι πολύ εύκολα, και μερικά που χρειάζεται και λίγη σκέψη ανάλογα με τη "θέση" που έχει το puzzle.

LOBBY

Εδώ θα πρέπει να κάνετε 2-3 πραγματάκια, έτσι ώστε να μπορέσετε να συνεχίσετε το παιχνίδι. Κατ' αρχήν, πάρτε το Coin που βρίσκεται στο πάτωμα του Phil's Market δίπλα από το Soda Machine. Χρησιμοποιήστε το Coin με τα Change που έχετε, μετακινώντας το επάνω στο σωρό. Μετά πηγαίντε στο Vending Machine, επιλέξτε τα Batteries και κάντε click τα Change στη μηχανή για να πάρετε Batteries.
Για να μπορέσετε να δείτε όλα τα videos, θα πρέπει να κάνετε click στο On/Off button κάθε τηλεόρασης με το Chewing Gum! Τέλος, υπάρχουν δύο κασέτες: μία στο Trunk και μία στο Safety Deposit μέσα στο Vault της τράπεζας.

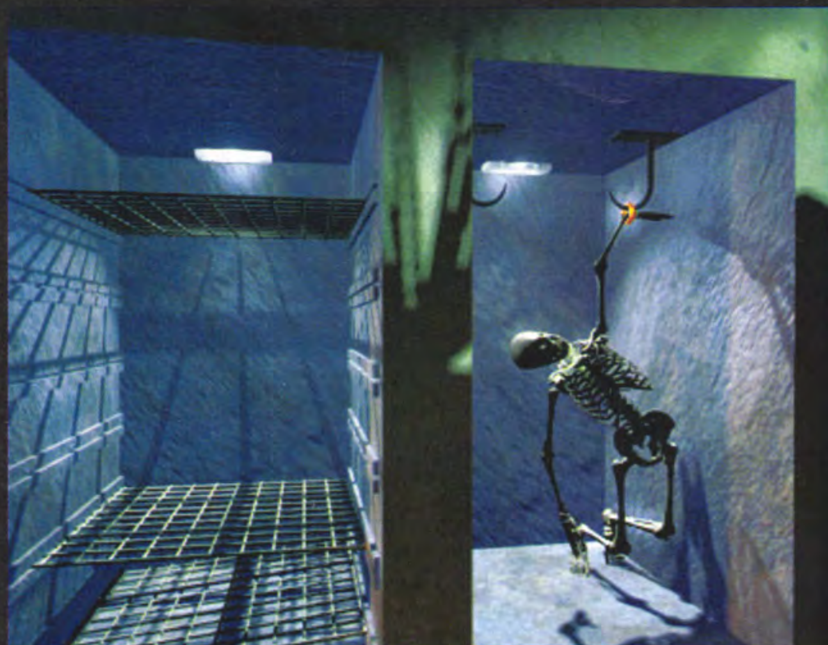
BAHOS

Πάρτε τα πρώτα bahos sticks και πηγαίντε στο Canyon. Τρέξτε μέσα από το Canyon μέχρι να βρείτε μια εικόνα που είδατε και δίπλα στα bahos. Κάντε click στην εικόνα για να αποκαλυφθεί ένα puzzle, το οποίο φυσικά πρέπει να λύσετε (είναι ένα απλό Tanagram). Ξαναβγείτε στο Canyon μέχρι να βρείτε μια μπλε σκάλα. Χρησιμοποιήστε τη σκάλα και μπείτε στην πόρτα με το μπλε σήμα. Κάντε click στην πέτρα με τις εικόνες, κάντε click στο μπλε Skull, και η μπλε πόρτα θα ανοίξει. Μπείτε μέσα, προχωρήστε και θα βρείτε το Altar. Κάντε click τα bahos sticks στο Altar στο κατάλληλο σημείο (θα το καταλάβετε), και μετά χρησιμοποιήστε το χάρτη για να φύγετε.

BAKERY DOOR

Αυτή η πόρτα, καθώς και η πόρτα του





θείαν στον προορισμό τους (και όχι μια θέση κάθε φορά), ακολουθήστε την παρακάτω λύση:
6Η-3Η, 1Ζ-1Γ, 2Α-5Α, 7Ζ-7Η, 7Η-6Η, 7Β-7Ζ, 6Ε-7Ε, 7Ε-7Β, 2Γ-2Δ, 2Δ-1Δ, 1Δ-1Ζ, 5Δ-5Ε, 5Ε-7Ε, 2Β-2Δ, 3Β-3Γ, 5Β-2Β, 2Β-2Α, 5Ζ-5Β, 5Β-2Β, 4Γ-4Β, 3Ζ-5Ζ, 6Ζ-6Δ, 6Δ-5Δ, 6Γ-6Ε, 3Γ-6Γ, 3Δ-3Β, 2Δ-3Δ, 2Ε-2Γ, 4Ε-4Ζ, 6Ε-1Ε, 6Γ-6Ζ, 6Β-6Ε, 6Ε-4Ε, 4Β-6Β, 5Α-5Β, 2Γ-6Γ, 2Ζ-2Γ, 2Γ-4Γ, 4Ζ-2Ζ, 3Γ-3Ζ, 1Ε-2Ε, 1Γ-2Γ, 7Ε-6Ε.

CASH REGISTER

Για να μπορέσετε να πάρετε τη λύση, κάντε click στο snake, και μετά βγείτε έξω. Οταν επιστρέψετε, το φίδι πρέπει να έχει φύγει, το cage θα είναι άδειο, και εκεί μέσα θα βρείτε τη λύση.

Barbershop, έχει έναν από τους πιο "γενικούς" γρίφους που θα βρείτε στο παιχνίδι, οπότε η λύση δεν είναι μόνο μία. Πάντως, η πιο γρήγορη και η πιο εύκολη (που δουλεύει και για τις δύο πόρτες) είναι η εξής: αριθμήστε τους μοχλούς 1-2 τους δύο πάνω από αριστερά προς τα δεξιά, και 3-4 τους δύο αριστερούς από πάνω προς τα κάτω. Εκκινήστε το puzzle όσες φορές χρειαστεί, έτσι ώστε κάποια στιγμή να πετύχετε τα κομμάτια στις τέσσερις "γωνίες" του puzzle (δίπλα στον μοχλό 2, δίπλα στον 3, τέρμα κάτω αριστερά και τέρμα κάτω δεξιά). Μετά μετακινήστε τους μοχλούς ως εξής:
3,4,2,1,4,3,2,1.
Επίσης στο Barberpole θα χρειαστείτε τον Decoder από το Oven στο Pearl's House, και θα δείτε το Lyle's Cymbols. Είναι προφανές ότι πρέπει να κάνετε click στα cymbols στο Warehouse.

WAREHOUSE DOOR

Θα πρέπει πρώτα να παρακολουθήσετε ένα video που δείχνει τον άγγελο, και μετά να πάτε στο Cemetary. Τοποθετήστε το Flower από το Cafe στη θήκη δίπλα στο άγαλμα, και μετά κάντε click στα δάχτυλα, ένα προς ένα, από αριστερά προς τα δεξιά. Θα ανοίξει η βάση και θα βρείτε μια θήκη. Το χαρτί είναι η λύση για το puzzle του Warehouse Door, και το Bar είναι αυτό που λείπει από την πόρτα.

WAREHOUSE MARBLES

Είναι προφανές ότι θα πρέπει να τοποθετήσετε τα Marbles στις κατάλληλες θέσεις (λόγω χρωματισμού), αλλά με συγκεκριμένο αριθμό κινήσεων. Αριθμήστε το "διάγραμμα" από αριστερά προς τα δεξιά 1 έως 7, και από πάνω προς τα κάτω Α έως Η. Μετακινώντας τα marbles κατευ-

SODA MACHINE

Αφού δείτε το video που αναφέρει που βρίσκεται κρυμμένο το Token, πηγαίντε στο Window Ledge και κάτω από ένα Tile θα βρείτε το Token. Πάρτε το και χρησιμοποιήστε το στη μηχανή, και μετά πατήστε τα κουμπιά για Soda. Θα βρείτε το Letter Decoder για να το χρησιμοποιήσετε στην Τράπεζα.

EGGS PUZZLE

Ακολουθώντας την ίδια αρίθμηση με το puzzle με τα marbles (1-7, A-Z), "πηδήξτε" τα αβγά με την παρακάτω σειρά:
1Α-1Δ, 1Δ-2Δ, 2Δ-7Δ, 7Δ-7Β, 7Β-1Β, 1Β-3Β, 3Β-6Β, 6Β-6Ε, 6Ε-6Η, 6Η-3Η, 3Η-3Δ, 3Δ-3Α, 3Α-5Α, 5Α-5Ε, 5Ε-2Ε, 2Ε-7Ε, 7Ε-7Η.

BAKERY DOUGHNUTS

Αριθμήστε τα doughnuts από αριστερά προς τα δεξιά 1





έως 10, και μετακινήστε τα ως εξής: 4->1, 6->9, 8->3, 2->5, 10->7.

BANK DOOR

Οπως πάντα, η λύση είναι σε ένα από τα videos, και είναι 11, 12 και 13. Θα πρέπει λοιπόν να κάνετε click σε αριθμούς που έχουν αντίστοιχο άθροισμα, δηλαδή: (8,1,2), μετά (7,5,0), και μετά (6,4,3).

WALL SAFE

Αφού κοιτάξετε γύρω-γύρω και καταγράψετε τον αριθμό ζώων που βλέπετε στις διάφορες εικόνες, είσαστε έτοιμοι για αυτό το puzzle. Απλώς θα πρέπει να κάνετε click στο Newspaper Clipping πίσω από ένα Desk κολλημένο στον τοίχο για να βρείτε το Safe, και μετά να δώσετε 1 Tiger, 5 Hyenas, 4 Elephants, 3 Impalas και 5 Zebras (από πάνω προς τα κάτω). Κάντε click στο Handle για να το ανοίξετε.

VAULT

Πηγαίντε στο Burt's Trailer για να βρείτε το Decoder. Επιστρέψτε στην Τράπεζα και κοιτάξτε το Vault Door. Σημειώστε τον αριθμό και το γράμμα. Πηγαίντε στο Wall Safe και ρυθμίστε το Decoder στον αριθμό σελίδας που είδατε στο Vault. Κάντε click στην zebra του decoder για να το ρυθμίστε ανάλογα με το γράμμα που είδατε στο Vault (N=North, S=South, E=East, W=West). Θα πάρετε τρεις αριθμούς, που θα σας δοθούν με κάποια σειρά (Αριστερά και Δεξιά). Αν π.χ σας δοθεί LLR, τότε κάντε click Αριστερά, Αριστερά και Δεξιά. Σε γενικές γραμμές αυτή είναι η λύση, ενώ αν έχετε κάποιο πρόβλημα μπορείτε πάντα να ξαναδοκιμάσετε.

PICTURE PUZZLE



Εδώ θα πρέπει να γυρίσετε τα tiles με τέτοιο τρόπο ώστε να έχετε την ίδια εικόνα αλλά με διαφορετικά χρώματα. Μία λύση είναι και η ακόλουθη. Αριθμήστε τα tiles από πάνω προς τα κάτω 1 έως 6, και μετακινήστε τα με τον εξής τρόπο: 5RU, 6URD, 5D, 4DD, 3DD, 1R, 2DDRUU, 3UUU, 4UUURD, 3DR (όπου προφανώς L και R είναι αριστερά και δεξιά, ενώ D και U είναι κάτω και πάνω). Οταν πάρετε το Hammer, θα το χρησιμοποιήσετε για να σπάσετε το Kachina.

COMPUTER

Θα βρείτε το Floppy Disk κάτω από τα Menus στο Cafe. Αφού δείτε το video Spell It Out, θα μάθετε ότι το username είναι LYLE, ενώ το password είναι AIVILO. Χρησιμοποιήστε το Decoder από το Soda Machine, για να πάρετε τελικά -περίπου- τη φράση DAY OF HER ACCIDENT REPORT, η οποία είναι και το hint για το Stick Puzzle.

CHURCH BINGO PUZZLE

Τρομερά απλό puzzle, αλλά αρκετά εκνευριστικό και αργό. Απλώς κάντε click στα μπαλάκια με την παρακάτω σειρά: 6,3,8,6,5,7,3,5,7,2,1,4,6,7.

LIBRARY DOOR

Πάρτε το κλειδί κάτω από το αυτοκίνητο στο Garage, και χρησιμοποιήστε το στο Church Donation Box για να βρείτε τη λύση. Τα διάφορα κομμάτια είναι στο Lobby Drawer, Cash Register, Church Drawer και Bank Safe. Τώρα θα πρέπει να έχετε όλα τα απαραίτητα κομμάτια για τη λύση του puzzle. Πλέον μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη λύση που έχετε από το Donation Box, ή απλώς να ρυθμίσετε τα πλήκτρα ως εξής: πατήστε το





πάνω αριστερά, μην πατήσετε τα δύο πάνω δεξιά, πατήστε τα επόμενα τέσσερα clockwise, και η πόρτα θα πρέπει να ανοίξει.

SPIDER PUZZLE

Η στρατηγική του συγκεκριμένου puzzle είναι λίγο περίπλοκη, αφού διαφορετικά χρώματα κάνουν διαφορετικά πράγματα, αλλά ο σκοπός σας είναι ένας και μοναδικός: θα πρέπει να περάσετε από τα τέσσερα κουμπιά με την εξής σειρά: πράσινο, κόκκινο, μπλε και κίτρινο. Η λύση είναι η παρακάτω.
F,R,L,R,F,L,F,R,L,R,R,R,R,L,L,F,R,F,F,R,R,R,L,F,R,L,L,F,F,L,F,F,L,L,L,R,L,F.

JAIL CELL DOOR

Πηγαίντε στο επόμενο δωμάτιο και πάρτε το κλειδί που βρίσκεται μέσα στα Horns του Animal Head. Επιστρέψτε και ανοίξτε το Locked Desk Drawer για να πάρετε ένα Βιβλίο. Κοιτάξτε το Door Lock και γυρίστε στην αντίστοιχη σελίδα του βιβλίου. Κοιτάξτε τον συνδυασμό, και κάντε ακριβώς το ίδιο στην πόρτα για να την ανοίξετε.

MAX'S CAVE DOOR STICKS

Αν θυμάστε από κάποιο προηγούμενο puzzle, έχουμε βρει ένα hint που μιλάει για κάποια ημερομηνία. Αυτό λοιπόν που πρέπει να κάνετε είναι να ρυθμίσετε την ημερομηνία 8/22/1992, αλλά ανάποδα. Αρα έχουμε: πρώτο tile στο 2, δεύτερο και τρίτο στο 9, τέταρτο στο 1, πέμπτο και έκτο tile στο 2, και το έβδομο στο 8.



CHESS PUZZLE

Το hint για το puzzle αυτό μπορεί να βρεθεί στο notebook που βρίσκεται στο Warehouse. Αριθμήστε το board όπως ακριβώς φαίνεται στο notebook, αριστερά προς τα δεξιά A έως H, και κάτω προς τα πάνω 1 έως 8 (όπως και στο σκάκι). Μόλις πάρετε τα κομμάτια, κοιτάξτε τα. Αυτό που πρέπει να κάνετε λοιπόν είναι απλώς να βρείτε τα κομμάτια. Αυτά βρίσκονται στο Library drawer, Motel room δίπλα στο δικό σας σε ένα drawer, Pearl's Bedroom στο στόμα του bird, και στο Jail Cell table. Μόλις τελειώσετε με το Chess Puzzle, δείτε το video με την πινακίδα, για να καταλάβετε ότι πρέπει να ρυθμίσετε την πίεση στο 230. Με λίγο πειραματισμό θα πρέπει να τα καταφέρετε. Κάντε click στο handle για να ανυψώσετε το αυτοκίνητο. Κοιτάξτε από κάτω του για ένα κλειδί. Ανοίξτε επίσης το Desk drawer με το Screwdriver, πάρτε το Gas Can, γεμίστε το με βενζίνη και πηγαίντε στο Mine.





MINE

Θα πρέπει πρώτα απ' όλα να βρείτε το Torch. Πηγαίντε κάτω με το elevator και μετά μπροστά, αριστερά, αριστερά, κάτω, αριστερά, μπροστά, μπροστά, δεξιά (South), μπροστά, δεξιά (West), μπροστά (West), μπροστά και θα πρέπει να δείτε το Torch και, γυρνώντας 180 μοίρες, θα πρέπει να δείτε τη σκάλα (East) για το Kiva Door Puzzle. Εδώ θα πρέπει να σπάσετε το Skull, και να πάρετε τον συνδυασμό από την Nora. Η λύση του puzzle είναι σε ένα βιβλίο (με Symbols & Masks) στο Library.

BART'S TRAILER

Πάρτε τα matches που βρίσκονται πίσω από την εικόνα της Nora. Ανάψτε το κερί και πάρτε το κομμάτι χαρτιού από το Kachina στο Diner. Κρατήστε το επάνω από το κερί. Χρησιμοποιήστε το άλλο match για να ανάψετε το Torch, το οποίο θα χρησιμοποιήσετε για να διώξετε τις μέλισσες από το ανοιχτό Wardrobe. Μετά θα πρέπει να γυρίσετε τα blocks με τέτοιο τρόπο ώστε να μην μείνει block στο κέντρο.

LIGHT PUZZLE

Και αυτό το puzzle είναι σχετικά απλό, παρ' όλο που είναι το τελευταίο του παιχνιδιού. Θα πρέπει απλώς να περάσετε το φως από συγκεκριμένα σημεία και τελικά να το οδηγήσετε στον κρύσταλλο. Ξεκινώντας κάτω αριστερά, πηγαίντε ευθεία πάνω, μετά τέρμα δεξιά, τέρμα κάτω, και μετά θα πρέπει να μπορείτε να "δείτε" τον κρύσταλλο. Αυτό ήταν.



ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

RED ALERT

Δεύτερο μέρος

του Αντώνη "The Ace" Μαρίνου

Η συνέχεια του οδηγού στρατηγικής που ξεκινήσαμε στο προηγούμενο τεύχος ασχολείται φυσικά με τις αποστολές που πρέπει να εκπληρώσετε αν πάρετε το μέρος των Soviets. Οι διαφορές που θα δείτε δεν είναι μόνο οι πίστες, αλλά φυσικά τα εντελώς διαφορετικά όπλα, οχήματα και κτίρια, τα οποία όμως δεν δυσκολεύουν ή διευκολύνουν το παιχνίδι.



SOVIETS

Σε γενικές γραμμές οι Soviets έχουν πιο βαριά όπλα, το οποίο σημαίνει προβάδισμα στις μάχες σώμα με σώμα (στις οποίες σχεδόν πάντα θα υπερισχύετε). Από την άλλη όμως κοστίζουν πιο ακριβά, ενώ συνήθως είναι και πιο αργά από τα ανάλογα οχήματα των Allied Forces. Θα πρέπει λοιπόν να στηρίζεστε περισσότερο στην ωμή δύναμη παρά στις καλοσχεδιασμένες στρατηγικές. Τέλος, θα αποκτήσετε φυσικά και το Iron Curtain, το οποίο θα αποδειχθεί πολύτιμο όπλο (αν μπορούσατε μάλιστα να το έχετε και στις πρώτες πίστες, θα ήταν ανεκτίμητο!).

ΠΡΩΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

1: Οπως και με τους Συμμάχους, αν έχετε καταφέρει να κολλήσετε στην πρώτη αποστολή, τότε ίσως το RED ALERT να μην είναι το παιχνίδι για σας. Εχετε όσες δυνάμεις θέλετε για να σκοτώσετε μερικούς χωρικούς. Αν είναι δυνατόν!

ΔΕΥΤΕΡΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

2: Και οι δύο αποστολές είναι πανομοιότυπες. Θα πρέπει να καταστρέψετε την απειροελάχιστη βασούλα που έχουν οι Σύμμαχοι στην περιοχή. Προσοχή όπως πάντα στα χρήματα. Απλώς φτιάξτε μερικά οχήματα και στείλτε τα προς τη γενική κατεύθυνση των αντιπάλων σας. Στοχεύστε όπως πάντα πρώτα στο Ore Truck, μετά στα διάφορα Defences, και τέλος στα κτίρια.

ΤΡΙΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

3Α: Εδώ θα πρέπει να σκοτώσετε τον Spy που απειλεί τα σχέδιά σας. Με προσοχή σκοτώστε τον στρατιώτη που φυλάει το Farmhouse για ενισχύσεις. Καταστρέψτε το pillbox με έναν grenadier μέσω των barrels. Βρείτε το χωριό που βρίσκεται δυτικά. Προετοιμάστε τους άντρες σας σε μια αντι-παγίδα! Στείλτε ένα dog μέσα στο χωριό, και μόλις το δουν οι εχθροί, τραβήξτε το πίσω για να τραβήξετε τους εχθρούς στην παγίδα σας. Πηγαίντε ανατολικά και μετά βόρεια. Σκοτώστε όποιον βλέπετε με προσοχή και από μακριά (αφού έχετε grenadiers). Μετακινηθείτε βόρεια και μετά δυτικά, ανατινάζοντας barrels. Βρείτε τον Spy και σκοτώστε τον.

ΤΕΤΑΡΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

4Α: Ξεκινήστε όπως πάντα με τα κλασικά (αν και υπάρχει ένα καλύτερο μέρος για να ξεκινήσετε δίπλα στο χωριό δυτικά). Φτάστε οπωσδήποτε μέχρι το Airfield και φτιάξτε ένα αεροπλάνο. Κάντε 1-2 αναγνωριστικές πτήσεις στο πάνω μέρος της οθόνης, μέχρι να βρείτε το Radar Dome. Αν το καταστρέψετε, θα έχετε σχεδόν νικήσει. Στείλτε λοιπόν τους Paratroopers για να το "καθαρίσουν". Από εδώ και πέρα το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να κατασκευάσετε μερικά βαριά Tanks, και η πίστα έχει τελειώσει. Φροντίστε να καταστρέψετε πρώτα απ' όλα το Ore Truck και το Refinery. Από εκεί και πέρα τα πάντα είναι εύκολα.

ΠΕΜΠΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

5Α: Ξεκινήστε όπως πάντα, αλλά αυτή τη φορά συγκεντρωθείτε να φτάσετε όσο το δυνατόν πιο γρήγορα στο Radar Dome. Φροντίστε όπως πάντα να καταστρέψετε το Ore Truck του εχθρού που βρίσκεται στα βόρεια. Μόλις αρχίσει το πρώτο "πανηγύρι", επιστρέψτε στη βάση σας, όπου θα πρέπει να έχετε μερικά tanks και infantry για να τελειώσετε με τις "διατυπώσεις". Φτιάξτε μερικά V2 για να καταστρέψετε την αντίπαλη άμυνα, και καταλάβετε τα Construction Yard και Radar Dome. Φτιάξτε μερικά (5-6) Airfields και αντίστοιχα Yaks. Προσπαθήστε να δείτε τι συμβαίνει στο κεντρικό νησί (όπου βρίσκεται η μεγάλη βάση) με το Spyplane. Οπως πάντα, στοχεύστε το Ore Refinery με τα Yaks για να καταστρέψετε την πηγή εσόδων του εχθρού. Από εδώ και πέρα, μπορείτε είτε να καταστρέψετε τη βάση με τα Yaks, είτε να φτιάξετε μερικά Gunboats και Submarines για να μπορέσετε να δουλέψετε με την ησυχία σας μέσα από τη θάλασσα.

ΕΚΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

6Α: Μέχρι τώρα οι αποστολές είναι του στυλ: "Seek and Destroy". Σε αυτή την αποστολή όμως θα πρέπει να ανοίξετε δρόμο για το δικό σας Convoy, προστατεύοντάς του από τα αντίπαλα στρατεύματα.

Το καλύτερο σημείο (που θα σας δώσει χρόνο αντίδρασης αλλά και χώρο για τα κτίριά σας) είναι τέρμα δυτικά. Αφού αποκρούσετε τις πρώτες επιθέσεις του εχθρού, προσπαθήστε να δείτε τι γίνεται στη βάση που βρίσκεται βόρεια (στέλνοντας ένα άδειο APC). Οπως πάντα, προσπαθήστε να βρείτε το Refinery, φτιάξτε 2-3 Airfields και στείλτε τα Yaks να "καθαρίσουν". Αμέσως μετά φτιάξτε 2-3 V2skai στείλτε τα μαζί με μερικά Tanks για να αποτελειώσουν τη βάση. Καταλάβετε το Weapons Factory (για να έχετε μια ακόμα πηγή όπλων) και φτιάξτε ένα Repair Bay ακριβώς δίπλα του. Προετοιμάστε τη δύναμή σας για να μετακινηθείτε ανατολικά και βόρεια. Κάποια στιγμή τα Cruisers θα αρχίσουν να σας χτυπάνε, αλλά για την ώρα δεν μπορείτε να κάνετε και τίποτα για αυτό. Απλώς καταστρέψτε ότι υπάρχει στην ξηρά, και προσπαθήστε να επιζήσετε. Τα Cruisers μπορείτε να τα καταστρέψετε αργότερα με μερικά Submarines. Οταν καθαρίσετε τον δρόμο, στείλτε το Convoy βόρεια και ανατολικά για να τελειώσετε την αποστολή.

ΕΒΔΟΜΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

7Α: Μια αποστολή in-doors, για τους λάτρεις του Warcraft! Θα πρέπει να σταθεροποιήσετε το Core, γιατί αλλιώς... Χρειάζεται φυσικά προσοχή, αφού υπάρχουν παντού barrels, ενώ δεν μπορείτε να επιτεθείτε σε όποιον βλέπετε μπροστά σας (θα χάσετε σίγουρα). Εδώ απαιτείται σκέψη και στρατηγική.

Αρχίστε να τρέχετε προς τα κάτω. Μόλις εμφανιστούν οι αντίπαλοι στρατιώτες, ρίξτε στα barrels! Περάστε το δωμάτιο ελέγχου και πηγαίντε νότια. Ρίξτε







γρήγορα στα barrels για να πάρετε μερικά Dogs. Σκοτώστε τους φρουρούς στο Control Room με τα σκυλιά και πατήστε το Control Panel για να καταστρέψετε τα Flame Turrets. Προχωρήστε δυτικά, αλλά σταματήστε πριν τα barrels. Αφού τα καταστρέψουν οι Rocket Infantry, σκοτώστε τους με τα σκυλιά. Καταστρέψτε όλα τα barrels που βλέπετε, εκτός από τα τελευταία. Σκοτώστε τον στρατιώτη, και μετά ελευθερώστε τους Engineers. Στείλτε από έναν στα Computer Terminals για να σκοτώσετε τους εχθρούς σας, και μετά στείλτε ακόμα έναν Engineer στο Core Computer για να τελειώσετε την αποστολή.

ΟΓΔΟΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

8Α: Απλά πράγματα, αφού έχετε να καταστρέψετε δύο αντίπαλες βάσεις (η μία είναι σχετικά μικρή, οπότε καλό θα ήταν να την καταλάβετε αντί να την καταστρέψετε).

Ξεκινήστε πολύ γρήγορα, αφού θα πρέπει να διώξετε τους αντίπαλους στρατιώτες. Φτιάξτε πρώτα ένα Barracks και μετά ένα Refinery. Φτιάξτε μερικά Heavy Tanks, και φτιάξτε μερικές ομάδες με τους Flame Throwers μπροστά από όλα τα υπόλοιπα στρατεύματα. Σκοτώστε τους πολίτες που ειδοποιούν τους Allies. Προχωρήστε βόρεια, και καταστρέψτε τα Mine Layers όσο το δυνατόν πιο γρήγορα. Επιστρέψτε για να προστατέψετε τη βάση σας, και προσπαθήστε να καταλάβετε ένα εχθρικό κτίριο (τα Power Stations είναι τα πιο ευπρόσβλητα), έτσι ώστε να χτίσετε Barracks και Refinery εκεί δίπλα. Αρχίστε να φτιάχνετε Heavy Tanks σαν τρελοί, ενώ καλό θα ήταν να φτιάξετε και 3-4 V2s'. Καταστρέφετε τα αντίπαλα Ore Trucks όσο πιο γρήγορα γίνεται, έτσι ώστε να εμποδίσετε τον εχθρό από το να φτιάχνει οχήματα. Σιγά-σιγά θα μειώσετε την αντίπαλη δύναμη, και τότε θα είσαστε έτοιμοι να στείλετε πρώτα τα V2s' για να καταστρέψουν τα αντίπαλα Defences, και μετά τα Tanks και το Infantry για να καταστρέψουν την αντίπαλη βάση.

ΕΝΑΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

9Α: Εδώ θα πρέπει να σταματήσετε πάση θυσία το αντίπαλο Convoy Truck, το οποίο δεν πρέπει να επιζήσει! Υπάρχουν δύο τρόποι "επίλυσης" του προβλήματος που λέγεται "Convoy Truck". Ο πρώτος είναι ο κλασικός "Σκοτώνω ότι βλέπω". Ο δεύτερος όμως, που είναι και πιο πονηρός, αποσκοπεί στον διαχωρισμό του Truck από τα αντίπαλα στρατεύματα, κάνοντάς το έτσι εξαιρετικά ευάλωτο.

Οπως είναι προφανές, θα πρέπει να "εξαγνίσετε" τη βάση σας και να επιδιορθώσετε όλες τις ζημιές. Ξεκινήστε το mining με τα Gems που βρίσκονται νότια. Φτιάξτε δύο Heavy Tanks και έναν Engineer και στείλτε τους να καταλάβουν μια βάση που χτίζεται στα δυτικά. Καταλάβετε το Construction Yard και καταστρέψτε τα υπόλοιπα κτίρια. Αφού μπορείτε πλέον να χτίσετε και Allied κτίρια, φτιάξτε ένα AA Gun και τοποθετήστε το δίπλα στο Tesla Coil στην αρχική σας βάση, έτσι ώστε να αποκρούσετε την επίθεση του εχθρού (με τη βοήθεια των Tanks που θα τα φέρετε πίσω). Φτιάξτε επίσης και μερικά Rocket Infantry για να αντιμετωπίσετε τις εναέριες επιθέσεις και στις δύο βάσεις σας. Φτιάξτε μερικά Heavy Tanks (10-12) και προετοιμαστείτε. Στείλτε 1-2 ομάδες Paratroopers στη δυτική άκρη του χάρτη, στην ίδια ευθεία με την εχθρική βάση που καταλάβατε, έτσι ώστε να βρείτε τη γέφυρα. Κινηθείτε βόρεια και καταστρέψτε ότι defences βρείτε στο δρόμο σας. Αποκλείστε τη γέφυρα με τα Mammoth Tanks. Προχωρήστε με τα άλλα Tanks προς







Infantries που θα συναντήσετε με όποιον τρόπο θέλετε, αλλά φροντίστε να έχετε τις ελάχιστες δυνατές απώλειες. Τα MiGs κάνουν καλή δουλειά σε αυτό το level, οπότε 3-4 από δαύτα συν μερικά Yaks θα πρέπει να σας δώσουν το πάνω χέρι. Καταστρέψτε φυσικά τα AA Guns με Tanks, γιατί μπορεί να σας προκαλέσουν μεγάλο πονοκέφαλο. Οπως είναι φυσικό, καταστρέψτε όλα τα barrels που βρίσκετε. Προχωρήστε δυτικά, μέχρι να φτάσετε σε ένα AA Gun. Καταστρέψτε το, και κινηθείτε νότια. Περάστε ένα AA Gun, και μετά πυροβολήστε τα barrels που θα βρείτε για να καταστρέψετε το τρίτο AA Gun. Οδηγήστε τους Engineers στην εχθρική βάση και καταλάβετε το Construction Yard και το Repair Bay. Καταστρέψτε τα δύο πλοία που βρίσκονται πιο κοντά σας, έτσι ώστε να μπορείτε να κάνετε επιδιορθώσεις χωρίς να φοβάστε τα αντίπαλα πυρά. Συνεχίστε δυτικά, καταστρέφοντας όλα τα barrels που βλέπετε με ένα Yak. Χρησιμοποιήστε τα Tanks σας για να αποτελειώσετε και τους τελευταίους εχθρούς, και για να ανοίξετε μια τρύπα στο Concrete Wall. Τώρα μπορείτε να μετακινήσετε το Tank που έχετε αφήσει πίσω προς τα δυτικά, έτσι ώστε να στείλετε και το Convoy προς τη δυτική άκρη του χάρτη και να τελειώσετε την αποστολή.

τα ανατολικά μέχρι να βρείτε τον ισθμό. Προσοχή! Υπάρχουν πολλές νάρκες εδώ. Προχωρήστε βήμα-βήμα και πυροβολώντας συνεχώς μπροστά σας καθαρίστε όσες περισσότερες νάρκες μπορείτε. Οταν βρείτε την αντίπαλη βάση, μπορείτε να κάνετε δύο πράγματα: είτε να προσπαθήσετε να την καταστρέψετε τελείως (χαζό και χρονοβόρο), είτε να την περάσετε και να προσπαθήσετε να βρείτε το Convoy. Το Truck θα αρχίσει να τρέχει σαν τρελό, οπότε αρχίστε να το κυνηγάτε με τα Tanks. Κάποια στιγμή το Truck θα φτάσει στη γέφυρα που έχετε αποκλείσει με τα Mammoths Tanks και τους Paratroopers. Αυτό ήταν!

ΔΕΚΑΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

10A: Και εδώ θα πρέπει να προστατέψετε το δικό σας Convoy, μόνο που τώρα η αποστολή είναι εξαιρετικά δύσκολη. Οχι μόνο έχετε περισσότερα εχθρικά στρατεύματα να αντιμετωπίσετε, αλλά και η πορεία σας προς τη σωτηρία είναι μακρύτερη και πιο επίπονη.

Ξεκινώντας, προσπαθήστε να καταστρέψετε τα Tanks με συγκεντρωμένα πυρά. Θα πρέπει να αφήσετε το Tank που είναι πιο κοντά στο Convoy πίσω, έτσι ώστε να μείνει και το Convoy πίσω. Σκοτώστε τα

ΕΝΔΕΚΑΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

11A: Ξεκινήστε αμέσως και φτιάξτε ένα Refinery και ένα Weapons Factory. Φτιάξτε μερικά Heavy Tanks για προστασία. Μετακινήστε όλα τα Submarines προς τα ανατολικά, έτσι ώστε να αποκρούετε τις επιθέσεις των Cruisers. Τώρα προσπαθήστε να χρησιμοποιήσετε το τελευταίο Transport για να φτιάξετε τον χάρτη της περιοχής. Στείλτε ένα Heavy Tank προς τα ανατολικά, έτσι ώστε να περάσει τη γέφυρα, να βρει το Mine Layer και να το καταστρέψει. Θα πρέπει να έχετε αφήσει πίσω σας τουλάχιστον 3 Heavy Tanks για άμυνα. Αμέσως μετά θα πρέπει να καταστρέψετε το Cruiser που βρίσκεται ανατολικά. Για να το καταφέρετε αυτό θα πρέπει να φτιάξετε 2-3 MiGs. Φτιάξτε δύο SubPens, έτσι ώστε να έχετε πάντα αρκετά Submarines. Φτιάξτε 5-6 Subs, έτσι ώστε να αρχίσετε να καταστρέφετε τις ναυτικές δυνάμεις των Συμμάχων, τελειώνοντας φυσικά με το Shipyard. Χρησιμοποιήστε μερικά MiGs με Helicopters για να καταστρέψετε τις αμυντικές δυνάμεις γύρω από τη μοναδική παραλία που μπορείτε να αποβιβαστείτε. Καταστρέψτε τα mines που υπάρχουν στην περιοχή με Hinds, καθώς επίσης και τα AA Guns με MiGs και Hinds. Αφού





καθαρίσετε την περιοχή αποβίβασης, καταστρέψτε ότι μπορείτε ακόμα με εναέριες επιθέσεις, και μετά στείλτε όλα τα Heavy Tanks σας προς την αντίπαλη βάση. Αν καταστραφεί η γέφυρα, μπορείτε να περάσετε από το μικρό πέρασμα ανατολικά, έτσι ώστε να αποφύγετε το δεύτερο μεγάλο minefield που υπάρχει στο δυτικό πέρασμα. Καταστρέψτε ότι κινείται και δεν κινείται για να τελειώσετε την πίστα.

ΔΩΔΕΚΑΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

12Α: Εδώ χρειάζεται προσοχή, αφού μια λάθος κίνηση μπορεί να καταστρέψει τις προσπάθειές σας. Θα πρέπει να καταλάβετε τα τέσσερα αντίπαλα Tech Centers, έτσι ώστε να δείτε τι ετοιμάζουν οι Allies. Για να το καταφέρετε αυτό, θα πρέπει να καταστρέψετε πρώτα όλα τα αντίπαλα στρατεύματα, και μετά να καταλάβετε τα κτίρια. Μην αφήνετε ποτέ κάποιο όχημα ή στράτευμα να επιτίθεται μόνο σε κάποιο κτίριο, γιατί μπορεί κατά λάθος να καταστρέψετε κάποιο Tech Center.

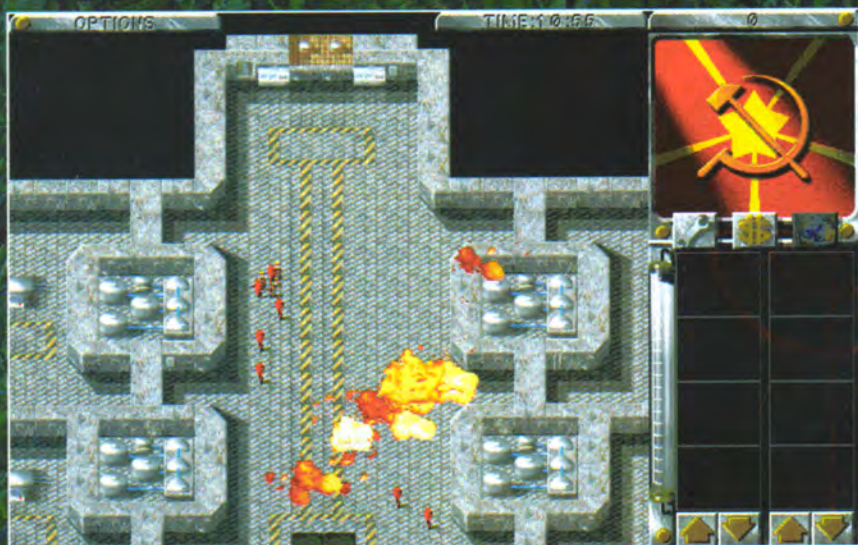
Προστατέψτε οπωσδήποτε το V2, καθώς θα σας φανεί εξαιρετικά χρήσιμο στις πρώτες επιθέσεις. Καταστρέψτε το Turret με το V2, και τα υπόλοιπα με το Armor. Φτιάξτε τη βάση σας, και ξεκινήστε με Weapons Factory, Barracks και Repair Bay. Αρχίστε την εξερεύνηση με τους grenadiers, προσπαθώντας βέβαια πάντα να μην τραβήξετε την προσοχή του εχθρού. Χρησιμοποιήστε το V2 για να κάνετε ασφαλείς επιθέσεις στα αντίπαλα στρατεύματα. Σε αυτό το σημείο θα δεχτείτε 2-3 επιθέσεις από Chopper, Tanks αλλά και Thieves. Τα Armor, Mammoth Tank και V2 δεν θα πρέπει να έχουν ιδιαίτερα προβλήματα να αποκρούσουν αυτές τις επιθέσεις. Φτιάξτε μερικά Heavy Tanks και στείλτε τα ανατολικά. Περιμένετε το Transport και καταστρέψτε το Mine Layer αμέσως. Καταστρέψτε όλα τα εχθρικά στρατεύματα, και περιμένετε μια επίθεση από 5 Tanks με ένα Mobile Gap Generator. Συγκεντρώστε τα πυρά σας και δεν πρέπει να έχετε πρόβλημα (τα δικά σας Tanks αντέχουν πολύ περισσότερο). Επιδιορθώστε όλες τις ζημιές, και καταλάβετε το Tech Center που βρίσκεται νοτιοδυτικά, έτσι ώστε να λάβετε ένα GPS. Καταλάβετε τη βάση χρησιμοποιώντας όπως πάντα V2s' για τα defences και Tanks για προστασία και άμυνα. Καταστρέψτε τα Cruisers, γιατί αλλιώς τα κτίριά σας δεν θα αντέξουν και πολύ. Στείλτε Paratroopers στα αντίπαλα Energy Plants για να σταματήσετε τα AA Guns που είναι σχεδόν απροσπέλαστα. Φτιάξτε μερικά Transports, καθαρίστε τη λίμνη, γεμίστε τα Transports με Mammoths, Heavy Tanks, V2s' και Engineers. Στείλτε τα στη νότια ακτή, καθαρίστε την αντίσταση που θα βρείτε εκεί, χρησιμοποιήστε τα V2s' για να καταστρέψετε τα Turrets, και μετά μπείτε μέσα με τα Tanks για να καθαρίσετε τη βάση. Καταλάβετε τα υπόλοιπα 3 Tech Centers για να τελειώσετε την αποστολή.

ΔΕΚΑΤΗ ΤΡΙΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

13Α: Εδώ θα πρέπει να καταστρέψετε 4 Radar Domes, και μετά να καταλάβετε το πρωτότυπο Chronosphere. Η αποστολή μπορεί να τελειώσει με δύο τρόπους, αλλά ουσιαστικά και οι δύο οδηγούν στο ίδιο αποτέλεσμα: πριν καταλάβετε το Chronosphere, θα πρέπει να καταστρέψετε όλα τα Allied στρατεύματα στον χάρτη.

Φυσικά καταστρέψτε τα πρώτα Tanks που βλέπετε και φτιάξτε τη βάση σας. Φτιάξτε όλα τα απαραίτητα, και φτιάξτε μερικά Tanks και μερικούς Grenadiers για βασική άμυνα. Κινηθείτε με τα Tanks νότια, καταστρέφοντας ότι βλέπετε, και επιστρέψτε πίσω, έτσι ώστε να έχετε το κεφάλι σας ήσυχο από αυτήν την κατεύθυνση. Αναπτύξτε τη βάση σας, φτιάξτε SubPens, έτσι ώστε να μπορέσετε να καταστρέψετε τη ναυτική δύναμη των Συμμάχων που βρίσκεται τέρμα νότια. Στείλτε μερικά Heavy Tanks προς την πρώτη βάση, με σκοπό να καταστρέψετε τα Power Plants και το Radar Dome (αν και ακόμα ο εχθρός μπορεί να σας βλέπει). Αν έχετε προβλήματα, τότε μερικά Tanks ακόμα ή Paratroopers θα βοηθούσαν πάρα πολύ. Με ότι σας έχει απομείνει κινηθείτε βόρεια, μέχρι να βρείτε και να καταστρέψετε ένα ακόμα Radar Dome. Συνεχίστε την πορεία σας βόρεια, καταστρέφοντας τα

Ore Trucks που βλέπετε. Καταστρέψτε το αντίπαλο Weapons Factory, και συνεχίστε τέρμα βόρεια και μετά τέρμα δυτικά, χωρίς να σταματήσετε. Προς τα νότια θα πρέπει να βρείτε το τελευταίο Radar Dome που πρέπει να καταστρέψετε. Το Chronosphere βρίσκεται λίγο πιο νότια. Φτιάξτε μια αρκετά μεγάλη δύναμη από Tanks, ενώ θα πρέπει να έχετε καταλάβει τα αντίπαλα Barracks και να έχετε εκπαιδεύσει μερικούς Rocket Infantry. Από εδώ και πέρα υπάρχουν δύο τρόποι για να τελειώσετε την αποστολή: είτε να στείλετε Engineers για να καταλάβουν το Chronosphere (το οποίο όμως θα οδηγήσει σε αποτυχία αν υπάρχουν ακόμα Allied στρατεύματα στην περιοχή), είτε να προστατεύσετε το Chronosphere με Tanks και Rocket Infantry, και να καταστρέψετε όλα τα εχθρικά στρατεύματα και κτίρια.



ΔΕΚΑΤΗ ΤΕΤΑΡΤΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

14Α: Η τελευταία αποστολή είναι και η πιο δύσκολη, όπως ακριβώς και με τους Allies. Η περιοχή που ξεκινάτε είναι γεμάτη mines, οπότε προσοχή να μην κάνετε "τρελές" κινήσεις. Αποκρούστε τα πρώτα στρατεύματα και μετά φτιάξτε τη βάση σας. Χρησιμοποιήστε το κλασικό "μετακινώ-το-κτίριο-για-να-δω-που-είναι-οι-νάρκες", έτσι ώστε να μπορέσετε να έχετε μια ιδέα που περίπου βρίσκονται οι νάρκες. Κρατήστε για την ώρα άμυνα με τα Heavy Tanks για τις επίγειες επιθέσεις και με τα Mammoths για τις εναέριες. Χρησιμοποιήστε όπως πάντα τα V2s' για να καταστρέψετε τα αντίπαλα Turrets. Αναπτύξτε τη βάση σας με ένα Repair Bay, φτιάξτε μερικά Tanks και SAM Sites, και μπλοκάρετε τις παραλίες που αποβιβάζεται ο εχθρός με Tanks. Εξερευνήστε την περιοχή, αλλά προσοχή μην απομακρυνθείτε πολύ. Φτιάξτε 1-2 SubPens και φτιάξτε 5-6 Submarines. Βρείτε τα Cruisers, και στείλτε V2s' και τα Subs για να τα καταστρέψετε. Μετά πάρτε τα Submarines και στείλτε τα ένα γύρο για να καταστρέψουν ότι ναυτική δύναμη έχει απομείνει, καθώς επίσης και τη μεγάλη γέφυρα. Από εδώ και πέρα θα πρέπει να παίξετε λίγο "κρυφτούλι" με τον εχθρό, καθώς εσείς δεν είσαστε ακόμα σε θέση να αντιμετωπίσετε την τεράστια βάση των Συμμάχων. Το μόνο που μπορείτε να κάνετε είναι να καταστρέφετε όλα τα Ore Trucks που βλέπετε, έτσι ώστε να "φαλιρίσετε" τον εχθρό σας. Μόλις καταλάβετε ότι δεν υπάρχουν χρήματα από την άλλη πλευρά, στείλτε περίπου 15 Heavy Tanks μαζί με μερικά V2s' προς τα βόρεια για να καταστρέψουν τα αντίπαλα Turrets. Αμέσως μετά καταστρέψτε τα Power Plants. Πηγαίντε επίσης προς τα δυτικά, όπου θα βρείτε μερικά ακόμα Power Plants. Όλα αυτά τα κάνετε για να μπορέσετε κάποια στιγμή να σταματήσετε τα αντίπαλα AA Guns, τα οποία είναι κυριολεκτικά απροσπέλαστα. Προσπαθήστε να κάνετε εναέριες επιθέσεις στην αντίπαλη βάση από τα δυτικά. Στείλτε ένα Tank με Iron Curtain μέσα στη βάση, έτσι ώστε: α) να πατήσετε σχεδόν όλα τα Rocket Infantry, και β) να αναγκάσετε τα Cruisers να καταστρέψουν την ίδια τους τη βάση. Στείλτε μερικά Tanks και V2s' προς τα Cruisers και τα Destroyers για να απαλλαγείτε από αυτά. Μπορείτε ακόμα να βοηθήσετε κάπως την κατάσταση με μερικά Hinds ή MiGs. Τέλος, μαζέψτε 10-15 Heavy Tanks και 5-10 V2s' και στείλτε τα με Transports προς τα βόρεια. Αποβιβαστείτε στα ανατολικά, μετακινηθείτε βόρεια και χρησιμοποιήστε τα V2s' για να καταστρέψετε από μακριά μερικά ακόμα Power Plants. Κατεβάστε τη δύναμή σας προς τα δυτικά και νότια, έτσι ώστε να αποτελειώσετε τις Συμμαχικές Δυνάμεις.





του Αντώνη "The Ace" Μαρίνου

Οπως ίσως καταλάβατε οι περισσότεροι, το προηγούμενο δίμηνο δεν ήταν και το καλύτερό μου, αφού οι αλλεπάλληλες μεταγραφές των Παύλου και Γιώργου με ζάλισαν λιγάκι, και δεν μπορούσα να έρθω με τίποτα στα λογικά μου. Ευτυχώς από εδώ και στο εξής εγώ (και οι υπόλοιποι τρελοί βάζελοι) θα απολαμβάνω θέαμα, ενώ εσείς θα απολαμβάνετε άφθονα hints'n'tips.

MDK

Αφού τόσοι πολλοί φαίνεται ότι έχουν εθιστεί στο MDK, η αποστολή αυτού του περιοδικού που κρατάτε στα χέρια σας είναι καλά ορισμένη και προφανής: πρέπει να οδηγήσουμε όλους αυτούς που έχασαν το δρόμο τους προς το ΟΑΚΑ.
Για αρχή βέβαια, μπορεί και να ασχοληθούμε λιγάκι με το MDK, και να δώσουμε τους παρακάτωανεκτίμητους κωδικούς:



HEALME: προφανές (σας γιατρεύει 100%) • INEEDABIGGUN: chaingun powerup • TORNADOAWAY: tornado powerup •HOLOKURTISFUN: decoy powerup • ILIKETOLOB: mortar powerup NASTYSHOTHANKS: homing grenade powerup

DESCTRUCTION DERBY 2

Εγώ προσωπικά βρήκα το πρώτο DESTRUCTION DERBY κλάσεις ανώτερο από το δεύτερο παιχνίδι. Από την άλλη όμως, υπάρχουν προφανώς αρκετές εκατοντάδες gamers εκεί έξω που πιστεύουν το ακριβώς αντίθετο. Και επειδή φυσικά δεν θέλω να τους χαλάσω χατίρι αλλά και την καλή διάθεση, θα τους δώσω τώρα αμέσως και χωρίς καμία περαιτέρω καθυστέρηση τον κωδικό MACSRPOO, ο οποίος θα "ξεκλειδώσει" αυτόματα όλα τα tracks και όλα τα



bowls, έτσι ώστε να μπορέσετε κατευθείαν να δοκιμάσετε τις δυνάμεις σας στα "βαθιά".

BLOOD

Αφού την περασμένη φορά σας δώσαμε μέσα από το CD μας την shareware version του BLOOD, είναι απολύτως λογικό ότι σε κάποιο επόμενο τεύχος θα έπρεπε να σας δώσω και τους απαραίτητους κωδικούς για να τα βγάλετε πέρα με τα πτώματα και τους μάγους. Ορίστε η πλήρης λίστα με το πως μπορείτε να κλέψετε:



ONERING: Invisibility • NOCAPINMYASS: Invincibility •IWANNABELIKEKEVIN: God Mode • GOONIES: Full Automap •EVA GALLI: Clipping mode • RATE: frame rate • IDAHO: όλα τα όπλα και ammo • BUNZ: John-Woo mode • LARA CROFT: όλα τα όπλα και άπειρο ammo • KEYMASTER: όλα τα keys • SATCHEL: όλα τα items • FUNKYSHOES: Super Jump •GRISWOLD: full armor • COUSTEAU: 200 Health και Scuba Suit • SPORK: 200 Health • MARIOxy ή CALGONxy: Level warp •STERNO, JOJO: Screen Effects • KRUEGER: Auto-Fire (και όχι όπως νομίζετε!) • BUNZ: το ίδιο με το παραπάνω

STARGUNNER

Παρ' όλο που το παιχνίδι είναι εξαιρετικό εύκολο, ακόμα και στο Admiral, υποθέτω ότι θα υπάρχουν μερικοί κακόμοιροι μεταξύ των αναγνωστών μας που τα έχουν βρει σκούρα. Για αυτούς λοιπόν και για κανέναν άλλο, ορίστε ένα μικρό trick: αγοράστε την πιο ακριβή μηχανή που μπορείτε και επιλέξτε BUY.





Τη στιγμή που η μηχανή εμφανίζεται στην οθόνη, έτοιμη να εγκατασταθεί στο διαστημόπλοιό σας, επιλέξτε UNDO. Η μηχανή θα εγκατασταθεί και εσείς θα πάρετε πίσω όλα τα λεφτά σας. Καθόλου άσχημο, έτσι;

YODA STORIES

Αρκετά παράξενο tip αυτό, αλλά εξαιρετικά χρήσιμο. Για να βρείτε λοιπόν τον Ben Kenobi, αρκεί να βρείτε μια μικρή περιοχή που φαίνεται εκτός τόπου, και η οποία περικλείεται από τέσσερα σκιασμένα τετράγωνα. Σπρώξτε ένα βράχο επάνω σε κάθε τετράγωνο, και μια μικρή σκάλα θα εμφανιστεί στο κεντρικό παράξενο τετράγωνο. Κατεβείτε και θα δείτε μια σπηλιά, στην οποία θα βρείτε τον Obi-Wan Kenobi, έτοιμο να σας διδάξει The Way of the Force.

MAGIC: THE GATHERING

Μετά τον εξαντλητικό οδηγό που σας έδωσα σε προηγούμενο τεύχος, ορίστε και ένα μικρό tip για τις μάχες. Τη στιγμή που ξεκινάει το



Coin Toss, πηγαίντε τον mouse cursor στην επάνω δεξιά γωνία του παραθύρου που δείχνει το video με το νόμισμα, και πατήστε το δεξί πλήκτρο. Θα μπορέσετε πλέον να διαλέξετε ποιος θα ξεκινήσει πρώτος στη μονομαχία (σαν να κερδίζατε δηλαδή εσείς το Coin Toss). Είναι προφανές ότι, εκτός ελαχίστων εξαιρέσεων, θα πρέπει να επιλέξετε να παίξετε εσείς πρώτοι.

ARCHIMEDEAN DYNASTY

Ενα πολύ απλό cheat, για ένα σχετικά περίπλοκο και -απ' ότι φαίνεται- δύσκολο παιχνίδι. Για όλους εσάς λοιπόν που το συγκεκριμένο συνονθύλευμα από bytes σας δυσκολεύει τη ζωή, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πατήσετε ταυτόχρονα και τα δύο CONTROL πλήκτρα, και μετά να πατήσετε:



0 για να τελειώσετε την αποστολή 1 για να γίνετε άτρωτοι 2 για να αποκτήσετε άπειρες torpedoes 3 για να αποκτήσετε άπειρο ammo



G-NOME

Φορέστε τον εξωσκελετό σας, οπλίστε τα διάφορα συστήματά σας, ετοιμάστε τα πυρομαχικά σας, και τυπώστε τους παρακάτω κωδικούς (με προσοχή στα κεφαλαία) για να αποκτήσετε το απαραίτητο προβάδισμα:
Horny elk leer: Maximum-range scanning Half libel: Teleportation A scramble on: Screen capture με SHIFT+CTRL+right click O'sarge: δοκιμάστε και θα δείτε!

SCORCHED PLANET

Αν βαριέστε να περνάτε κάθε level για να φτάσετε τελικά εκεί που θέλετε, οι παρακάτω κωδικοί θα σας φανούν εξαιρετικά χρήσιμοι. Απλώς προσθέστε στο τέλος τους τον αριθμό της πίστας που θέλετε να πάτε.
Mission 1: lava Mission 2: gale Mission 3: croc Mission 4: heat Mission 5: high Mission 6: berg Mission 7: star

DIE HARD TRILOGY

Οσοι πιστοί του Bruce Willis, προσέλθετε. Ενα παιχνίδι που φαίνεται ικανό να μεταφέρει την ατμόσφαιρα των ταινιών στους υπολογιστές μας δεν είναι και μικρό πράγμα. Πόσο μάλλον όταν πρόκειται για τον αγαπητό Bruce, ο οποίος έχει καλές ατάκες,



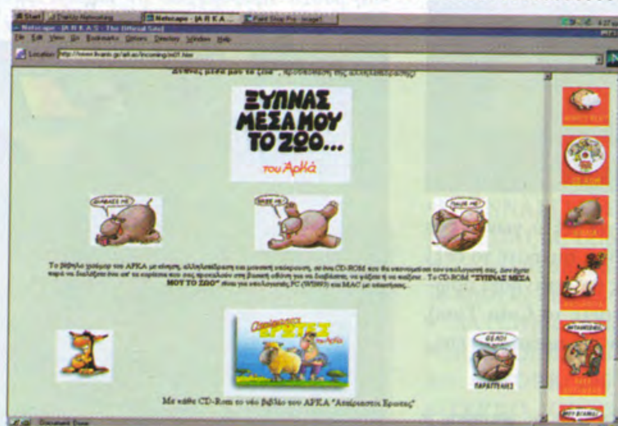
άψογο κούρεμα και τέλεια φάτσα.
DIE HARD 1 RUDE: God mode • REDO: 50 grenades • REED: Fat mode • DEAD: Sacrifice • AAAAAAAAAARRRR: Skeleton mode •RUDDER: κάθε φορά που το πληκτρολογείτε, παίρνετε το επόμενο item • REAR: δοκιμάστε το!
DIE HARD 2 DARE: God mode • LARD: Best aim • RUDE: πρώτη φορά όπλα, δεύτερη φορά God mode • DEAD: Skeleton mode •RELOAD: Grenades-missiles
DIE HARD 3 EOXOELXDL: Maximum damage • LOROEAXAR: No turbo

ONLINE SNIFFING...



Ξυλόκαστρο Online

Επισκεφθείτε το Ξυλόκαστρο και την Κορινθία μέσα από το Internet στη διεύθυνση www.pefkias.gr. Θα συναντήσετε μια ολοκληρωμένη δουλειά για την προβολή του Ξυλόκαστρου μέσα από το Internet. Πρόκειται για ένα πρωτότυπο site πλούσιο σε φωτογραφίες και πληροφόρηση για όλους τους χρήστες. Θα βρείτε στοιχεία για του που θα μείνετε, που θα κολυμπήσετε, που θα κάνετε σπορ, το πώς θα διασκεδάσετε κ.λ.π. Ακόμα θα γνωρίσετε την ιστορία της περιοχής, τις πολιτιστικές εκδηλώσεις που διοργανώνει ο Δήμος του Ξυλοκάστρου κ.λ.π. Την επιμέλεια των σελίδων την έχει αναλάβει η εταιρεία ΑΡΤΕΜΙΣ Computers & Software.



ΑΡΚΑΣ online

Ο γνωστός σκιτσογράφος ΑΡΚΑΣ φιλοξενείται στις ηλεκτρονικές σελίδες του δικτύου, στη διεύθυνση www.livanis.gr/arkas. Πρόκειται για το official site του ΑΡΚΑ το οποίο μάλιστα έχει βραβευτεί σαν το πιο "cool" του μήνα. Αν και δεν χρειάζεται ιδιαίτερα βραβεία και συστάσεις για να αναγνωριστεί η αξία και το ταλέντο του, ο ΑΡΚΑΣ μας καλεί να ρίξουμε μια ματιά σε όλη την καλλιτεχνική δραστηριότητά του. Εχετε στη διάθεση σας πληροφορίες για νέους και παλιούς διαγωνισμούς, λεπτομέρειες για παλιές και νέες εκδόσεις, συλλογή με τις πιο πετυχημένες ατάκες, παρουσίαση του CD-ROM "ξυπνάς μέσα μου το ζώο" για υπολογιστές PC/Mac, δώρο ένα πρόγραμμα puzzle με φωτογραφίες του Αρκά και έναν πρωτότυπο διαγωνισμό που ζητά να γίνετε Αρκάς στη θέση του Αρκά...



Ενας Ελληνας συγγραφέας στο Internet

Οσοι κυκλοφορούν στον Κυβερνοχώρο, μπορούν να συναντήσουν εκεί έναν σύγχρονο Ελληνα συγγραφέα, τον Νίκο Δήμου. Στη διεύθυνση www.ndimou.gr υπάρχουν πληροφορίες για όλα τα βιβλία του (τίτλοι, εξώφυλλα, περιγραφές, κριτικές) καθώς και επιλογές από τη συγγραφική και φωτογραφική του δουλειά, βιογραφικά στοιχεία, παρουσιάσεις έργων αλλά και δυνατότητα επικοινωνίας με τον συγγραφέα. Στην αγγλική έκδοση των σελίδων θα βρείτε διαλόγους γύρω από τη σημερινή Ελλάδα. Την τεχνική και εικαστική επιμέλεια της παρουσίας την έχει αναλάβει η εταιρεία Iris Media (www.irismedia.gr).



WEI - YA ΟΘΟΝΕΣ

ΞΕΚΟΥΡΑΣΤΕ ΤΑ ΜΑΤΙΑ & ΤΗΝ ΤΣΕΠΗ ΣΑΣ



H-1764



170.000 δρχ



H-1489
60.000 δρχ



H-1564
95.000 δρχ



H-1488

MODEL	H-1488	H-1489	H-1589	H-1564	H-1764
CRT	14"	14"	15"	15"	17"
Dot Pitch	0.28	0.28	0.28	0.28	0.28
Resolution	1024x768	1024x768	1024x768	1280x1024	1280x1024
H-frequency	30-48KHz	30-48KHz	30-48KHz	30-64KHz	30-64KHz
Speaker	Επιλογή	Επιλογή	Επιλογή	Επιλογή	Επιλογή
Low Radiation	Ναι	Ναι	Ναι	Ναι	Ναι
Power Saving	Επιλογή	Επιλογή	Επιλογή	Επιλογή	Επιλογή
OSD	-	-	-	OSD	OSD
ΤΙΜΗ	60.000 δρχ	60.000 δρχ	95.000 δρχ	95.000δρχ	170.000δρχ



ΑΝΕΡΟΥΣΗΣ ΚΟΝΤΡΟΛ ΣΤΕΦΑΝΟΥ ΣΑΡΑΦΗ 21Α ΠΛΑΤΕΙΑ ΕΣΤΑΥΡΩΜΕΝΟΥ ΑΙΓΑΛΕΩ
ΤΗΛ.: 01-5900107/5906006, FAX: 01-5902556

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ 18%

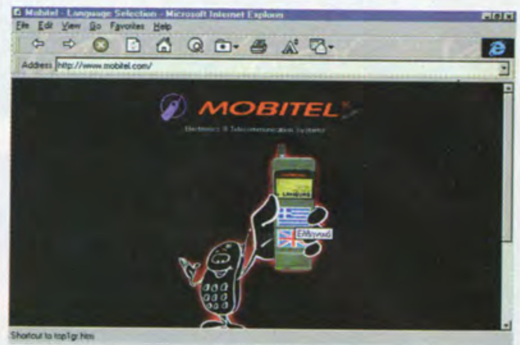
ONLINE SNIFFING...

Demos GR

Γνωρίζετε τί είναι το Demo; Το Gardening σας λέει τίποτε; Εάν δεν ξέρετε αυτές τις έννοιες γρήγορα επισκεφτείτε το official Ελληνικό site (pieria.forthnet.gr/demo-gr) που ασχολείται με αυτό το underground φεστιβάλ. Υπό την εποπτεία ενός ταλαντούχου μουσικού και δημιουργού demos, τον Σωτήρη Βαρότση (γνωστός και σαν Amusic), το Demos-Gr υπόσχεται να σας ξεναγήσει στον ξεχωριστό κόσμο, ενός όχι και τόσο γνωστού τομέα της πληροφορικής, τα demos, που όπως φαίνεται έχουν αρχίσει να αποκτούν όλο και περισσότερους οπαδούς. Τί ακριβώς είναι ένα Demo; Το Demo είναι ένα πρόγραμμα που παρουσιάζει της δυνατότητες ενός group ατόμων - που αποτελείται από προγραμματιστές, γραφίστες και μουσικούς - για το πόσο καλά μπορούν να συνδυάσουν το ταλέντο τους σε μια κοινή προσπάθεια. Με λίγα λόγια πρόκειται για παρουσιάσεις που μοιάζουν με video clip στο MTV και αφήνουν τον θεατή με το στόμα ανοικτό. Και το σημαντικότερο είναι ότι αυτά τα προγράμματα δημιουργούνται εξ ολοκλήρου από Ελληνικά χέρια. Οι περισσότερες τεχνολογίες που συναντούμε σε παιχνίδια, όπως για παράδειγμα το voxel έδαφος, πρωτοπαρουσιάζονται σε demos. Αυτός ίσως είναι και ο λόγος που οι περισσότεροι coders τέτοιων προγραμμάτων, σύντομα βρίσκουν μια θέση σε εταιρείες ανάπτυξης παιχνιδιών. Το Gardening, προφανώς δεν έχει να κάνει με την κηπουρική! Είναι ένας Ελληνικός διαγωνισμός demos και συνήθως πραγματοποιείται σε χώρους της Πανεπιστημιούπολης στην Πάτρα. Γνωστά ελληνικά demo groups που συμμετέχουν σε αυτούς τους διαγωνισμούς είναι οι Deus, οι Demaniacs, οι Helix, οι ASD, οι Red Power κ.α. Φέτος, το Gardening 97 θα φιλοξενηθεί στο Πανεπιστήμιο της Πάτρας, όπου μέσα σε ένα underground περιβάλλον, με υπολογιστές, ηχοσύστηματα εντάσεως 800 Watt, σύνδεση στο Internet με ταχύτητα 128 KBits, διαγωνισμούς Doom και έναν τεράστιο projector, οι γκουρού του προγραμματισμού, της μουσικής και των γραφικών, θα παρουσιάσουν τις εντυπωσιακές τους δημιουργίες...



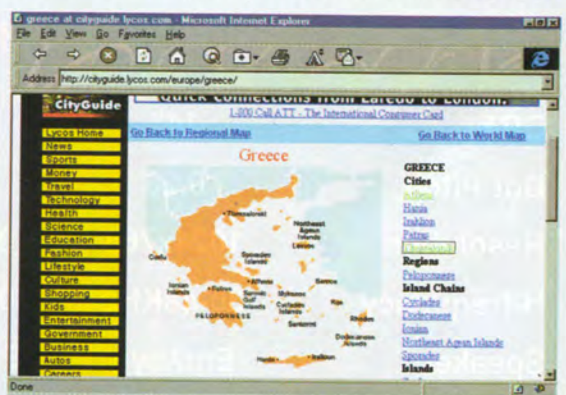
Η Mobitel στο δίκτυο

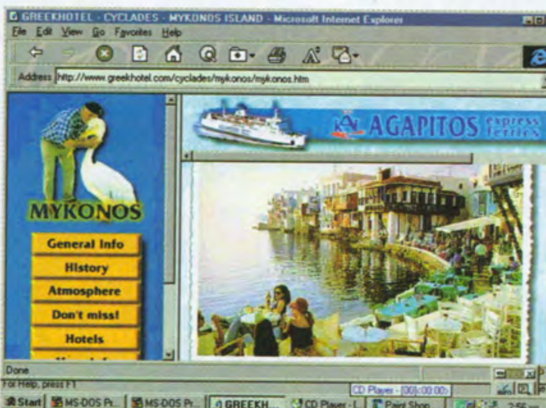


Η Mobitel ένα από τα μεγαλύτερα δίκτυα πωλήσεων προϊόντων και υπηρεσιών κινητής τηλεφωνίας στην Ελλάδα, "κινείται" τώρα και στο Internet στη διεύθυνση www.mobitel.com. Το site αυτό κέρδισε το βραβείο "THEA cool site award", που αποδίδεται στα πιο "cool" sites του ελληνικού χώρου κάθε μήνα. Ολο το site βασίζεται σε ένα "κινητό τηλέφωνο" στο αριστερό μέρος της οθόνης που "λειτουργεί" σχεδόν σαν πραγματικό. Από τα πλήκτρα του "κινητού, ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει την ενότητα που τον ενδιαφέρει, ενώ παράλληλα στην οθόνη του κινητού αναγράφεται και ο τίτλος της. Το εικονικό "κινητό" διαθέτει επίσης πραγματικό ηλεκτρονικό ρολόι, μουσικά ηχητικά θέματα και ένδειξη μπαταρίας. Από πλευράς περιεχομένου, το site της Mobitel παρέχει στον επισκέπτη αναλυτικά όλες τις πληροφορίες που αφορούν την εταιρεία, το δίκτυο συνεργατών της σε όλη την Ελλάδα και την γκάμα αξεσουάρ που διαθέτει. Επίσης, ως οργανωτής του δικτύου πωλήσεων της Telestet παρουσιάζει πληροφορίες για τα οικονομικά πακέτα που παρέχονται από το συγκεκριμένο δίκτυο. Υπεύθυνη για τη δημιουργία και επιμέλεια του site είναι η Opticom AudioVisual Productions με τη συμβολή της διαφημιστικής Λάμδα Αλφα, ενώ την κατασκευή την έκανε η Powernet που προσφέρει υπηρεσίες Internet

Lycos: Travel To Greece

Δεν χρειάστηκε πολύ ώρα surfing στο δίκτυο για να βρούμε ένα αρκετά αξιοπρόσεκτο link στη γνωστή search engine Lycos. Το Link "Travel To Greece" πραγματικά μας ξάφνιασε, αφού βρισκόταν ανάμεσα σε ένα από τα πέντε βασικά links του Lycos στην κεντρική σελίδα του διάσημου και πολυσύχναστου site. Δεν γνωρίζουμε εάν το link αυτό τοποθετήθηκε σαν διαφήμιση ή εάν ο WEB Master πέρασε καλά στα νησιά μας. Οπως και να έχει το θέμα, είναι σίγουρο πως χιλιάδες ξένοι surfers θα παρατήρησαν το link αυτό και έριξαν μια ματιά στα πίο δημοφιλή μέρη της πατρίδας μας. Συγκεκριμένα υπάρχουν αναφορές για περιοχές όπως Αθήνα (μπλιάχ), Χανιά, Ηράκλειο, Θεσσαλονίκη, Πελοπόννησο και γνωστά νησιά όπως Μύκονο, Σαντορίνη, Κέρκυρα κ.λ.π. Για κάθε μέρος υπάρχει ιστορική αναδρομή, περιγραφή της περιοχής όπως έχει σήμερα, ξενοδοχεία και άλλες χρήσιμες πληροφορίες, clubs, restaurants, μουσεία κ.λ.π. Ολα τα παραπάνω φυσικά συνοδεύονται από πλούσιο φωτογραφικό υλικό. Το στήσιμο των σελίδων είναι πραγματικά άψογο, πιστοποιώντας ότι έχει γίνει επαγγελματική δουλειά. Κάποιος εκεί μέσα πρέπει να μας συμπαθεί...







http://www.nztb.govt.nz/index.html.purina.com/breed/

Με τις καλοκαιρινές διακοπές οι περισσότεροι επισκέφτηκαν κάποιο Ελληνικό νησί. Γιατί εσείς να μην πάτε λίγο πιο μακριά; Ας πούμε, στη Νέα Ζηλανδία!

http://www.depechemode.com/

Οι Depeche Mode είναι ένα συγκρότημα που μπορούμε να πούμε ότι δημιούργησε ένα δικό του μουσικό ρεύμα. Εδώ θα μάθετε τα πάντα για την ιστορία και τα τραγούδια τους.

http://home.earthlink.net/~nparrish/wasp.htm

Καλοκαίρι του 1942: Οι ΗΠΑ έχουν μπει για τα καλά στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και ένα παράξενο πολεμικό σώμα δημιουργείται, το WASP. Η ιδιαιτερότητά του: αποτελείται από γυναίκες αεροπόρους.

http://www.planetzoom.com/

Κι αν θέλετε να πάτε τα παιδιά στην παιδική χαρά γιατί να μην το κάνετε μέσω Internet; Το site του Planet Zoom θα χαρίσει στους μικρούς μας φίλους πολλές ώρες διασκέδασης.

http://www.wnba.com/

Ίσως δεν το γνωρίζετε, αλλά οι γυναίκες έχουν αποκτήσει το δικό τους NBA, το WNBA. Εδώ θα μάθετε τα πάντα για αυτό το νέο επαγγελματικό πρωτάθλημα που υπόσχεται μεγάλες συγκινήσεις.

http://www.requestline.com/index.shtml

Αν σας ενδιαφέρουν τα νέα γύρω από τον χώρο του θεάματος, αλλά δεν σας ικανοποιούν τα άνοστα περιοδικά που κυκλοφορούν, τότε μπορείτε πλέον να διαβάσετε ένα online περιοδικό με άποψη.

http://www.mangiafirenze.com/



Δεν υπάρχει τίποτε καλύτερο από ένα καλομαγειρεμένο πιάτο να σας περιμένει όταν γυρνάτε σπίτι. Πόσο μάλλον όταν η συνταγή προέρχεται από την Mangia Firenze, μια σχολή μαγειρικής της Φλωρεντίας.

http://www.ibike.com/



Προσοχή: Αυτό το site είναι αποκλειστικά για τους λάτρεις του ποδηλάτου! Ειδικά μάλιστα αυτούς που δεν τους τρομάζουν οι ανηφοριές και οι κατηφοριές.

http://www.bhglive.com/gardening/index.html



Ενα πολύ γνωστό περιοδικό, το Better Homes and Gardens, έχει δημιουργήσει ένα site για όλους όσους ψάχνουν συμβουλές για τη διακόσμηση του σπιτιού αλλά και την ομορφιά του κήπου τους.

http://www.raremusic.com/



Λοιπόν, ο γράφων είναι λάτρης της Rock. Παρ' όλα αυτά δεν είναι κακό να έχουμε τα αυτιά μας ανοιχτά σε ϋέα ακούσματα. Αν λοιπόν θα θέλατε να μάθετε για πιο σπάνιες μουσικές φόρμες, επισκεφθείτε αυτό το site.

http://www.geocities.com/Paris/LeftBank/3839/valentines.txt



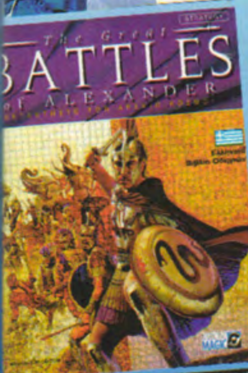
Είστε ερωτευμένοι; Κακώς! Εμείς ώς συμπάσχοντες και συμπονούντες αυτού του τραγικού συμβάντος, θα κάνουμε τα πάντα για να σας συμπαρασταθούμε. Εάν η καρδούλα σας ψήνεται σαν το αρνάκι στη σούβλα και η καψούρα σας βρίσκει ανταπόκριση (ή όχι), τότε ο Dr, Love του User δίνει το παραπάνω site, το οποίο περιέχει όμορφα "αγαπησιάρικα" ASCII σχέδια.

www.geocities.com/Hollywood/Hills/7343/superman.txt



Ενα αρκετά ενδιαφέρον site το οποίο παρουσιάζει πληροφορίες για διάφορες παραγωγές του cinema, για το έτος 1997 και 1998. Εμείς εστιάσαμε την προσοχή στην ταινία "Superman Lives" με πρωταγωνιστές τον Nicola Cage (Superman), Jack Nicholson (Lex Luthor) η οποία αναμένεται τον Ιούλιο του 1998.





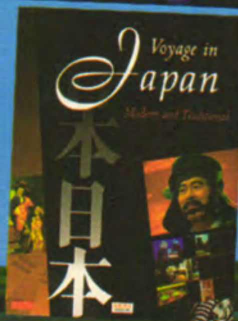














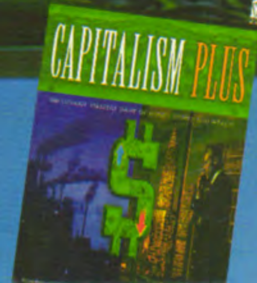















Παπασωτηρίου
M U L T I M E D I A

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Εθν. Αμύνης 40, 54621 τηλ: 243660 fax: 263153 **Αποστέλλονται ταχυδρομικά η με courier σε όλη την Ελλάδα. Δεκτές όλες οι πιστωτικές κάρτες.**

ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ CD-ΔΩΡΟ

Φίλοι αναγνώστες, όπως βλέπετε και πάλι στο CD αυτού του μήνα έχουμε ξεπεράσει τα 600 MB demos και shareware παιχνιδιών. Πιστεύουμε δε ότι ανταποκριθήκαμε και στην υπόσχεση που σας δώσαμε από την αρχή, ότι κάθε μήνα το CD θα είναι και καλύτερο και σε αυτή την προσπάθειά μας οι σοβαρότεροι βοηθοί είστε εσείς. Οι παρατηρήσεις σας λοιπόν είναι παραπάνω από ευπρόσδεκτες. Γράψτε μας αν θέλετε να προσθέσουμε κάτι ή αν σας ενοχλεί κάτι. Αλλωστε πιστεύουμε ότι αυτό δεν είναι το δικό μας αλλά το δικό σας CD. Εμείς απλά προσπαθούμε να σας προσφέρουμε το καλύτερο CD που ένας gamer μπορεί να βρει σε ελληνικό περιοδικό. Και η υπόσχεσή μας για τη βελτίωσή του ισχύει και για τον επόμενο μήνα!

Για να δείτε τα περιεχόμενά του, τοποθετήστε το CD στο CD-ROM drive και μέσα από τα Windows τρέξτε το αρχείο iface.exe. Ετσι θα βρεθείτε στο κεντρικό μενού επιλογών. Από εκεί υπάρχουν δύο υποκατηγορίες προγραμμάτων που μπορείτε να μεταφερθείτε, που είναι οι εξής:

DEMOS: Πολλά demos από τις τελευταίες κυκλοφορίες των καλύτερων παιχνιδιών της αγοράς. Παιχνίδια που απευθύνονται σε κάθε κατηγορία gamers και στα οποία θα έχετε τη δυνατότητα να παίξετε κάποιες πίστες και να αποφασίσετε έτσι εύκολα αν θα τα αγοράσετε ή όχι. Συγκρίνετε τα δικά σας reviews με αυτά των συντακτών του περιοδικού!

SHAREWARE: Για όσους δεν αρκούνται στα demos πολλά περισσότερα shareware παιχνίδια για όλα τα γούστα. Πολλά από αυτά θα μπορούσαν να τιμολογούνται και σαν κανονικά παιχνίδια καθώς η ποιότητά τους δεν υπολείπεται σε τίποτα από αυτή των full-price προγραμμάτων που κυκλοφορούν. Να σημειώσουμε εδώ ότι shareware δεν σημαίνει δωρεάν. Αν κάποιο από αυτά τα παιχνίδια σας αρέσει τότε στείλτε στον δημιουργό του το μικρό ποσόν που ζητάει. Ετσι στηρίζετε το θεσμό του shareware αλλά και πολλές φορές έχετε τη δυνατότητα να παίξετε έξτρα πίστες και να ενημερώνεστε για τις μελλοντικές εκδόσεις ενός προγράμματος.

Ενεργοποιώντας το interface του CD-ROM, εμφανίζεται ένα παράθυρο περίπου το 1/3 της οθόνης. Στο κάτω μέρος του παραθύρου, υπάρχουν τέσσερα buttons, το "Demos", το "Shareware", το "About" και το "Εξοδος". Επιλέγοντας ένα από τα δύο πρώτα, εμφανίζονται σε ένα μεγάλο πλαίσιο τα ονόματα των προγραμμάτων της εκάστοτε κατηγορίας, Demos ή Shareware. Κάνοντας διπλό κλικ στο όνομα κάποιου παιχνιδιού, δύο πράγματα μπορεί να συμβούν: ή θα τρέξει απευθείας από το CD-ROM, ή θα εκτελεστεί το δικό του πρόγραμμα εγκατάστασης. Αν ωστόσο σε αυτή την περίπτωση δεν είστε ευχαριστημένοι από την ταχύτητα που φορτώνεται το παιχνίδι, τότε μπορείτε να το αντιγράψετε στον δίσκο μεταφέροντας απλά τον φάκελο του και εκτελώντας την εντολή ATTRIB -R *.* /S.

Σε γενικές γραμμές όλα τα DOS παιχνίδια εκτελούνται με τη χρήση του interface μέσα από τα Windows. Ωστόσο εάν αντιμετωπίσετε πρόβλημα, θα χρειαστεί να τρέξετε μέσα από καθαρό DOS (πατήστε F8 κατά την εκκίνηση των Windows 95, και επιλέξετε την επιλογή "MS-DOS Mode"). Λόγοι που μπορεί να μην τρέχει ένα DOS παιχνίδι κάτω από Win 95 ή και 3.11 είναι έλλειψη μνήμης, ασυμβατότητα, μίσος για τα 95, αναμονή των Win 2235 και αναγκαστική εκμάθηση των αρχάριων χρηστών της εντολής DIR.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ CD

DEMOS

4Th Generation • Extreme Assault • Atomic Bomberman • Crush Deluxe • Fallout • Guimo • Havoc • Motor Racer • Nitro Racers • OutPost 2 • Premier Manager 97 • Seek And Destroy • Shadow Warrior • Terracide • Vikings 2 • Xcom3

SHAREWARE

Avatar Creator • Balloonz • Dynamite Joe • The Lost • KChess Elite Admiral • Betrayal At Crondor • Krypton • Multris • Ikosan • Cards



4Th Generation

Οπως σας έχουμε δηλώσει και στο παρελθόν, είμαστε λάτρεις των Shoot em'up. Για αυτό το λόγο αποφασίσαμε να συμπεριλάβουμε στο CD-ROM του User, το 4Th Generation της WEB FOOT. Το παιχνίδι διαθέτει τρία επίπεδα paralax side scrolling, εντυπωσιακές εκρήξεις, όμορφα background τοπία και δεκάδες εχθρούς που προσπαθούν να σας καταστρέψουν. Οι σφαίρες εμφανίζονται κατά δεκάδες στην οθόνη και γίνεται προφανές πώς είναι θέμα ευελιξίας και αντανακλαστικών το πώς θα τις αποφύγετε. Οπως και κάθε shoot em'up τίτλος που σέβεται τον εαυτό του, το 4Th Generation διαθέτει και σημεία που μπορείτε να αναβαθμίσετε τον οπλισμό, τις ασπίδες και διάφορα άλλα εξαρτήματα του διαστημοπλοίου σας. Μπορούν να παίξουν και δύο παίκτες ταυτόχρονα, γεγονός που αυξάνει κατά πολύ την αντοχή του στον χρόνο.

Καλό shooting!!!



Shadow Warrior

Η 3D Realms παρουσιάζει ένα αρκετά δυνατό shareware doom clone, το οποίο σίγουρα θα σας ενθουσιάσει. Διαθέτει μια πρωτοποριακή engine γραφικών, η οποία ενσωματώνει - εκτός από τα κλασικά χαρακτηριστικά ενός τέτοιου clone - τριοδιάστατα αντικείμενα όπως για παράδειγμα αυτοκίνητα, αλλά και διάφορα ανεξάρτητα συμβάντα. Για παράδειγμα στην αρχή της πρώτης πίστας τη στιγμή που περνάτε από μια πόρτα, ένα αυτοκίνητο ακολουθώντας τρελή πορεία πέφτει σε ένα σταματημένο πλακώνοντας και έναν εχθρό. Σε γενικές γραμμές η δράση είναι ανεξάντλητη και τα γραφικά αρκετά προσεγμένα π.χ. το βασικό σας όπλο, μια σπάθα, αφήνει ίχνος καθώς κινείται με μεγάλη ταχύτητα ή γεμίζει αίματα αφού σκοτώσετε τον πρώτο εχθρό. Ρίξτε του μια ματιά, σίγουρα θα σας συναρπάσει...

Terracide



***Τ**ο μέλλον του κόσμου βρίσκεται στα χέρια σας. Γρήγορα ορμήστε στο star fighter και πασαλείψτε τα μούτρα των αντιπάλων με plasma gun. Το Terracide περιέχει ορισμένα εκπληκτικά εφέ όπως για παράδειγμα πολύχρωμους φωτισμούς, πολλά επίπεδα transparency (διαφάνειας) των εκρήξεων ενώ αποδίδει με εκπληκτικό τρόπο την αίσθηση της ταχύτητας. Υποστηρίζει και αποδίδει τα μέγιστα σε 3D κάρτες. Εάν ωστόσο δεν έχετε μια τέτοια κάρτα, μπορείτε να το παίξετε σε LowRes.Συγκρίνετέ το με το Review που δημοσιεύουμε στο τεύχος.*

Avatar Creator

Θα σας άρεσε ένα πρόγραμμα που θα σας έδινε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε ανθρώπους με διαφορετικά χαρακτηριστικά, όπως και στην ταινία "Το ηλεκτρονικό μανούλι"; Το Avatar Creator κάνει κάτι αντίστοιχο, επιτρέποντας σας να κατασκευάσετε διαφορετικούς τύπους ανθρώπων μέσα από μια πληθώρα παραμέτρων. Η διαδικασία είναι απλή. Πρώτα βρίσκετε σε φωτογραφία το πρόσωπο του ανθρώπου που θέλετε να δημιουργήσετε και κατόπιν ντύνετε το κεφάλι με αυτή την εικόνα και... βουαλά, έτοιμο! Φυσικά μπορείτε να ρυθμίσετε τις φυσικές διαστάσεις ώστε να φτάσετε σε κάποιο επιθυμητό αποτέλεσμα. Με αντίστοιχο τρόπο μπορείτε να αυτοσχεδιάσετε σε κάθε μέρος του σώματος (γκούχου, γκούχου), δηλαδή σχεδόν σε κάθε μέρος του σώματος και να δημιουργήσετε τον άντρα ή τη γυναίκα της ζωής σας...



OutPost 2

Η γή απειλείται. Ενας τεράστιος μετεωρίτης πέφτει επάνω της. Σε μια ύστατη προσπάθεια, οι γήινοι αποφασίζουν να τον καταστρέψουν ρίχνοντας του πυρηνικό πύραυλο. Δυστυχώς ο πύραυλος γίνεται κομμάτια και καταστρέφει ολοκληρωτικά τον πολιτισμό της (όχι και τόσο καλή ιδέα τελικά, ε;). Τι κρίμα, η γή καταστράφηκε. Το αβέβαιο μέλλον της βασίζεται σε 200 αποίκους που κατάφεραν να επιζήσουν. Ως αρχηγός τους θα πρέπει να προσπαθήσετε να δημιουργήσετε μια νέα τάξη πραγμάτων. Ωστόσο θα τα καταφέρετε ή θα απειληθείτε από εξαφάνιση; Η Demo έκδοση του OutPost 2 σας δίνει δύο μόνο σενάρια για να παίξετε. Σε γενικές γραμμές πρόκειται για έναν Simcity like τίτλο. Ξεκινώντας κάποια πίστα βρίσκετε κτίρια και ορυχεία, τα οποία θα πρέπει να εκμεταλλευτείτε κατάλληλα. Φερθείτε έξυπνα, χτίστε νέες μονάδες στους κατάλληλους χώρους, βοηθήστε τους αποίκους και προσέξτε τη λάβα από τα ηφαίστεια. Με λίγα λόγια, καλή επιτυχία...

Motor Racer

Πρόκειται για ένα playble demo του ανερχόμενου Motor Racer της Electronics Arts. Εάν σας αρέσει η ταχύτητα αλλά φοβάστε τα ύψη (εέε λάθος), τις μηχανές, μπορείτε να δοκιμάσετε το Motor Racer. Θα βρεθείτε στη θέση ενός "έμπειρου" οδηγού και θα προσπαθήσετε να τερματίσετε πρώτος σε αντίστοιχους αγώνες μηχανής. Διαθέτει γραφικά υψηλής ανάλυσης και αποτυπώνει με ρεαλισμό την ταχύτητα και την αύξηση της αδρεναλίνης. Αντε και τίποτε δεν θα μείνει.

ΜΙΑ ΞΑΦΝΙ

Η νύχτα έγινε ξαφνικά μέρα. Ξαφνικά. Το σκοτάδι δεν λιγόστεψε σιγά-σιγά. Το απαλό φως της αυγής δεν έφτιαξε σκιές που έσβηναν καθώς ο ήλιος ανέβαινε. Ο ουρανός δεν άλλαξε χρώματα, από σκούρο μπλε, σε ανοιχτό, σε γαλάζιο. Ο ήλιος δεν έστειλε πρώτα ένα βαθύ κόκκινο χρώμα, μετά πορτοκαλί, μετά κίτρινο. Ενα εκτυφλωτικό άσπρο ήρθε απότομα, γέμισε βίαια τα μάτια του. Τα ανοιγόκλεισε. Καμία διαφορά, λες και τα βλέφαρά του ήταν διάφανα. Ξαφνιάστηκε αλλά το μεγαλύτερο ξάφνιασμα ήρθε όταν αντιλήφθηκε ότι το δυνατό φως δεν τον τύφλωνε. Θα περίμενε ότι θα έβλεπε τα πάντα θολά, με λευκές ανταύγειες. Κι όμως, το φως ήταν παντού αλλά δεν τον τύφλωνε από πουθενά.

Τα πάντα ήταν πεντακάθαρα. Δεν τα είχε ποτέ ξαναδεί έτσι. Μπορούσε να διακρίνει κάθε περίγραμμα, κάθε ακμή, κάθε γωνία. Ηταν όλα τόσο καθαρά, λες κι ήταν ψεύτικα. Τότε συνειδητοποίησε ότι δεν υπήρχαν σκιές. Το τραπέζι δεν είχε σκιά από πουθενά. Ακόμα και κάτω από αυτό, το πάτωμα ήταν φωτεινό. Εψαξε να βρει τη δική του σκιά. Δεν ήταν πουθενά. Ηταν το πιο παράξενο συναίσθημα από όλα όσα είχε ήδη νιώσει εκείνη την ξαφνική ημέρα. Εψαξε στους τοίχους, στο πάτωμα, στο ταβάνι ακόμη, αλλά η σκιά του απλά δεν ήταν εκεί. Το σώμα του απλά δεν είχε σκιά. Το σώμα του; Ηταν όρθιος, ο εγκέφαλός του το ήξερε. Ενιωθε τα πόδια του να πατούν στο φωτεινό πάτωμα. Εβλεπε τα χέρια του όση ώρα έψαχνε για τη σκιά. Κοίταξε αργά προς τα κάτω. Ηταν όρθιος, το ήξερε, το ένιωθε, αλλά τα πόδια του είχαν εξαφανιστεί μαζί με τη σκιά του. Ξαφνικά ένιωσε τρόμο, τρόμο μέσα στο κατάφωτο και πεντακάθαρο δωμάτιο. Εναν τρόμο χωρίς σκιές!

Πανικοβλήθηκε. Τα χέρια του άρχισαν να διαγράφουν άσκοπες τροχιές γύρω από το ανύπαρκτο σώμα του. Τα πόδια του -που δεν ήταν εκεί- πήδαγαν στον αέρα, κλότσαγαν. Μισό λεπτό, το είδε ότι κλότσαγαν. Η ξαφνική του παρατήρηση τον έκανε να μείνει απόλυτα ακίνητος και πάλι. Ξαναδοκίμασε να κλοτσήσει, με το δεξί του πόδι. Ξαφνικά, από το πουθενά, το πόδι του, από το μηρό και κάτω, εμφανίστηκε και έδωσε μια κλοτσιά σε κάποιον με εξίσου ανύπαρκτο σώμα. Μετά εξαφανίστηκε και πάλι. Δοκίμασε να κλοτσήσει με το αριστερό. Τα ίδια. Οργισμένος με αυτό που συνέβαινε και δεν μπορούσε να καταλάβει, έδωσε εντολή στον εγκέφαλό του να κλοτσήσει και με τα δύο πόδια. Το είδε και αυτό. Ξέσπασε σε δυνατά γέλια. Ηταν σαν ένας παραδοσιακός κοζάκος χορευτής που χόρευε πολύ ψηλά! Το ξαναδοκίμασε και αυτή τη φορά ξαφνιάστηκε από το γεγονός ότι αν και τα δύο πόδια του ήταν στον αέρα -τα είδε- αυτός δεν έπεσε κάτω. Ούτε καν μετατοπίστηκε στο ελάχιστο το οπτικό του πεδίο προς τα κάτω. Δοκίμασε να πηδήξει. Πράγματι ένιωσε να πηδάει, το μέτρησε καρφώνοντας το βλέμμα του οριζόντια, σε ένα σημείο του τοίχου. Οταν πήδηξε, το βλέμμα του υψώθηκε αντίστοιχα. Δοκίμασε να σκύψει. Τα ανύπαρκτα πόδια του διπλώθηκαν και τώρα ένιωθε σκυμμένος. Το βλέμμα του στον τοίχο είχε χαμηλώσει αντίστοιχα. Δοκίμασε και πάλι να κλοτσήσει. Μια το δεξί, μια το αριστερό, και τα δύο μαζί. Τώρα καθώς ένιωθε να βρίσκεται σε βαθύ κάθισμα, πρέπει να ήταν πολύ πιο πειστικός κοζάκος χορευτής! Σηκώθηκε και πάλι. Εντάξει με τους παραδοσιακούς κοζάκικους χορούς. Τι γίνεται όμως με το συρτάκι; Μπορούσε να περπατήσει προς τα μπροστά και προς τα πίσω. Είχε τη δυνατότητα να περιστραφεί γύρω από τον -ακόμη χαμένο- άξονά του. Τι άλλο; Α, ναι, μπορούσε και να κινηθεί προς τα πλάγια. Αυτό το τελευταίο του θύμισε τη γυμναστική στο σχολείο!

Με ψυχραιμία -που του φάνηκε παράλογη αυτήν την ώρα- προσπάθησε να ανακεφαλαιώσει. Τα χέρια και πόδια του, υπήρχαν -έστω και παροδικά- και μπορούσε να τα χρησιμοποιεί. Προφανώς υπήρχε και το κεφάλι του, αφού έβλεπε. Σε μια γελοία προσπάθεια επιβεβαίωσης του τελευταίου άρχισε να κουνάει το κεφάλι του προς όλες τις κατευθύνσεις προσπαθώντας να δει το ίδιο. Συνειδητοποίησε ότι ποτέ δεν είχε δει το κεφάλι του με αυτόν τον τρόπο. Προσπάθησε να αλληθωρίσει, σε μια απέλπιδα προσπάθεια να βρει τη μύτη του. Αδικος κόπος. Παρεμπιπτόντως δεν μύριζε και τίποτε. Σε μια άλλη στιγμή, η απώλεια της μύτης του θα ήταν τραγική αλλά αυτή τη στιγμή είχε σοβαρότερα προβλήματα. Ετσι κι αλλιώς οποιαδήποτε κίνηση του κεφαλιού του -όσο γελοία και αν προσπαθούσε να την κάνει- δεν φανέρωνε τίποτε.

Ούτε ώμοι, ούτε στομάχι, τίποτε. Εντάξει, η αλήθεια είναι ότι δεν μπορούσε να κατεβάσει το "κεφάλι" του σε γωνία μεγαλύτερη από 60 μοίρες, ώστε να σιγουρευτεί για το σώμα του. Αλλά πόσο μπορεί να είχε αδυνατίσει;! Κοίταξε τριγύρω για κάποιον καθρέφτη. Δεν υπήρχε τίποτα που να μπορούσε να χρησιμοποιήσει για να δει την αντανάκλαση του εαυτού του. Αν υπήρχε βέβαια η αντανάκλαση του εαυτού του.

Αν ίσως τα χέρια του μπορούσαν να αγγίξουν το σώμα του και το πρόσωπό του; Φέρνοντάς τα κοντά, άγγιξε δύο θήκες στους μηρούς του και ένα σακίδιο στην πλάτη του. Βέβαια δεν άγγιξε ίχνος από τους μηρούς ή την πλάτη του. Απλά υπολόγισε που θα έπρεπε να βρίσκονταν οι θήκες και το σακίδιο. Ανοιξε την αριστερή θήκη και έβγαλε από μέσα μια πυξίδα. Την περιεργάστηκε για μια στιγμή και την ξαναέβαλε μέσα. Το επόμενο πράγμα που βρήκε ήταν ένα είδος ατομικού ραντάρ. Χα, είχε δει ένα τέτοιο στην ταινία Aliens. Ανατρίχιασε καθώς θυμήθηκε την τύχη των περισσότερων χαρακτήρων της ταινίας. Το ξαναέβαλε μέσα. Τι άλλο; Ενα μικρό μπουκάλι με το σήμα των πρώτων βοηθειών. Είχε μια γουλιά από κάποιου είδους υγρό. Δεν μύριζε καθόλου. Ισως βέβαια για αυτό να ευθύνονταν η απώλεια της μύτης του. Το ήπιε. Το έριξε τέλος πάντων προς τη γενικότερη κατεύθυνση του στόματός του. Ενιωσε πολύ καλύτερα. Αυτή η θήκη δεν περιείχε τίποτε άλλο και έτσι έστρεψε

ΚΉ ΗΜΈΡΑ

την προσοχή του προς τη δεξιά.
Το χέρι του κάτι έπιασε και καθώς το σήκωσε είδε να κρατάει ένα μαχαίρι. Η λέξη "μαχαίρι" είναι ίσως υποτιμητική για αυτό που κρατούσε. Εμοιαζε με ένα μαχαίρι επιβίωσης σε μέγεθος μικρού χατζαριού! Γουάου! Το έβαλε στη θέση του και ασχολήθηκε με το σακίδιο. Κάτι μεταλλικό και βαρύ. Ενα περίστροφο;! Διπλό Γουάου!! Το περιεργάστηκε προσεκτικά. Φαινόταν οπλισμένο. Ο τοίχος απέναντι τον στραβοκοίταξε. Are you talking to me? Αποφασιστικά σήκωσε το όπλο και πίεσε τη σκανδάλη. Ενας ξερός κρότος ακούστηκε και μια σφαίρα πέταξε σπίθες από τη βίαιη σύγκρουσή της με τον τοίχο. Ο τοίχος δεν φάνηκε να πολυνοιάστηκε και η σφαίρα πήγε να συναντήσει στην ανυπαρξία το σώμα του και τη μύτη του. Τσαντισμένος άδειασε και τις υπόλοιπες σφαίρες στον τοίχο. Εκανε μια κίνηση προς το σακίδιο και βρήκε κι άλλες σφαίρες. Αφού άδειασε και το δεύτερο γεμιστήρα έχασε το ενδιαφέρον του για το περίστροφο. Το έβαλε και πάλι στο σακίδιο. Δεν βρήκε τίποτε άλλο εκεί αλλά ένιωσε να υπάρχουν κι άλλες θήκες. Εκανε ένα δύο βήματα και καθώς πέρασε μια γωνία είδε κάτι στο πάτωμα. Πλησίασε και το σήκωσε: Μια καραμπίνα! Τριπλό Γουάου!!! Προσπάθησε να βρει τον ίδιο τοίχο που είχε βάλει στο μάτι πριν. Ολοι έμοιαζαν ίδιοι. Δεν είχε σημασία. Πάτησε τη σκανδάλη. Ο θόρυβος ήταν πολύ πιο φανταχτερός αυτή τη φορά. Για να δούμε... Ναι, το σακίδιο είχε ειδική θήκη για την καραμπίνα.
Δεν είχε τίποτε -καλύτερο ή χειρότερο- να κάνει και έτσι συνέχισε τη μικρή του εξερεύνηση. Σκέφτηκε για τα όπλα. Στην αρχή του φάνηκε διασκεδαστικό αλλά τώρα με ανησυχία υπολόγισε ότι τα όπλα αυτά χρειάζονταν για κάτι διαφορετικό από τις μικρές του αψιμαχίες με τους τοίχους. Στο κάτω-κάτω της γραφής, οι τοίχοι δεν μπορούσαν να ανταποδώσουν τη φιλοφρόνηση! Επιπλέον υπήρχε κάτι στο μυαλό του που τον ενοχλούσε. Κοντοστάθηκε και πάλι. Ενιωθε ότι υπήρχε κάτι που μπορούσε να κάνει αλλά δεν το είχε κάνει. Αρχισε να ψάχνει. Κούνησε τα πόδια του, τα χέρια του, έψαξε τις θήκες και το σακίδιο. Α, μπορούσε να αντικαταστήσει το μαχαίρι με κάποιο από τα άλλα όπλα. Οχι, δεν είναι αυτό, κάτι άλλο. Ο εγκέφαλός του έδωσε μια εντολή που δεν είχε ξαναδώσει. Σαν να κούναγε την ουρά του. Αυτή που το είδος του έχασε πολλά χρόνια πριν. Ξαφνικά ένας άνθρωπος εμφανίστηκε μπροστά του. Τρόμαξε. Ο εγκέφαλός του έδωσε μια άλλη εντολή -σαν να ήταν η αντίθετη- και ο άνθρωπος εξαφανίστηκε. Τι ήταν αυτό; Οτι κι αν ήταν αισθάνθηκε παρηγοριά που υπήρχε κάτι-κάποιος με σώμα. Ισως να είχε και μύτη! Πήρε από το σακίδιο την καραμπίνα και έδωσε τη γνώριμη τώρα εντολή. Ο άνθρωπος εμφανίστηκε ξανά μπροστά του. Τον έβλεπε από πίσω, σε απόσταση αναπνοής. Γονάτισε, ώστε να μπορεί να τον σημαδέψει καλύτερα. Γονάτισε κι ο άλλος! Κράταγε κάτι στα χέρια του, μια καραμπίνα. Πανικοβλήθηκε και πυροβόλησε. Η καραμπίνα στα χέρια του τύπου μπροστά έβηξε κι έστειλε σκάγια σε κάποιον τοίχο. Κοίταξε τα χέρια του. Οχι, τώρα δεν είχε χέρια. Αλλά, για μια στιγμή. Εδωσε μια κλοτσιά. Ο τύπος μπροστά άπλωσε το πόδι του και κλότσησε τον αέρα. Δεν μπορεί... Εκανε για μια ακόμη φορά τον κοζάκο, κλοτσώντας και με τα δύο πόδια. Γέλασε χωρίς να το θέλει βλέποντας τον εαυτό του, λίγα εκατοστά μπροστά του να κλοτσάει και με τα δύο πόδια. Ναι, αυτός μπροστά ήταν ο ίδιος. Πως; Χαζή ερώτηση, αν αναλογιστεί κανείς όλα τα υπόλοιπα αναπάντητα ερωτήματα που είχε.
Ας επικεντρώνονταν στα θετικά σημεία: Τώρα είχε σώμα! Ηταν μεν έξω από αυτό αλλά τουλάχιστον το έβλεπε. Δυστυχώς δεν μπορούσε να δει παρά μόνο την πίσω του άποψη κι έτσι η απορία για τη μύτη του παρέμεινε! Αλλά μπροστά από αυτά τα μαλλιά, στο μπροστινό μέρος του κεφαλιού που έβλεπε, θα βρίσκονταν όλα: μύτη, στόμα, μάτια. Το τελευταίο τον μπέρδεψε λίγο. Που ήταν τα μάτια; Στη θέση τους δεν έβλεπε το σώμα του και όταν έβλεπε το σώμα του, από πίσω, προφανώς τα μάτια δεν ήταν στο πρόσωπο. Η σκέψη τον ζάλισε. Τα αυτιά του -όπου στον δαίμονα ήταν κι αυτά- έπιασαν ένα θόρυβο, σαν άνοιγμα πόρτας με σκουριασμένους μεντεσέδες. Εκείνη τη στιγμή τα μάτια του βρίσκονταν στη -μάλλον- σωστή τους θέση, μέσα στο σώμα, που όμως τώρα δεν μπορούσε να δει. Γύρισε αργά προς τον θόρυβο, ενώ ταυτόχρονα προσπαθούσε να υπολογίσει που θα βρίσκονταν τα μάτια του την ώρα που έστριβε, αν έβλεπε τον εαυτό του από πίσω. Ηταν σαν σπαζοκεφαλιά! Οταν ολοκλήρωσε τη στροφή, τα μάτια του θα μπορούσε να πει κανείς ότι "πετάχτηκαν έξω". Από τον τρόμο όταν συνάντησαν εκείνο το ον. Ενα άτριχο τέρας, δύο κεφάλια πιο ψηλό από τον ίδιο. Οι φλέβες του ήταν σαν να κρέμονταν έξω από το σώμα του. Τα χέρια του κατέληγαν σε 3 δάχτυλα, με κοφτερά, μαύρα νύχια. Το πρόσωπό του σημαδεύονταν από δύο κατακόκκινα μάτια, ενώ μέσα από μια τρύπα που χρησίμευε μάλλον για στόμα, άσπριζαν -η σωστή λέξη είναι κιτρίνιζαν- οι οδοντοστοιχίες ενός καρχαρία. Πάντως ούτε αυτό είχε μύτη! Η σκέψη αυτή του έφερε για ένα κλάσμα του δευτερολέπτου γέλιο. Τα μάτια του όμως "πετάχτηκαν έξω" και για έναν πολύ απλό ακόμη λόγο: Το τέρας με ένα καλοζυγισμένο χτύπημα, του έσπασε το κρανίο. Αυτός ο ανατριχιαστικός θόρυβος ήταν το τελευταίο πράγμα που άκουσε.
Απόλυτο σκοτάδι. Δεν θυμόταν τίποτα πια. Ούτε το δυνατό φως, ούτε το ανύπαρκτο σώμα του, ούτε το τέρας. Το μόνο που ένιωθε -τώρα δεν άκουγε, δεν έβλεπε- ήταν ένα χρονόμετρο που ξεκίναγε μια αντίστροφη μέτρηση. Από το 10, 9, 8, 7. Ενας μικροδιακόπτης ενεργοποιήθηκε. Κάποιος μετρητής κατέβηκε μια μονάδα. Πόσες μονάδες άραγε να υπήρχαν ακόμη; Η νύχτα έγινε ξαφνικά μέρα. Ξαφνικά.

Wanderer

Αλληλογραφία

Αγαπητό USER,

Είσαι το καλύτερο και το πιο αξιόλογο περιοδικό στον χώρο σου, όμως επειδή χρειάζομαι τη βοήθειά σου, ας περάσουμε αμέσως στις ερωτήσεις μου: είμαι κάτοχος ενός Pentium Intel/120, 16 MB Ram, κάρτα οθόνης 2MB PCI, 8x CD, HD 1,2 GB, οθόνη 15 ιντσών Samsung.

1) Νομίζεις ότι κάτι από τα παραπάνω θέλει αλλαγή ή αναβάθμιση;

2) Η οθόνη αξίζει;

3) Τώρα θα ήθελα να πω για το CD που συνόδευε το περιοδικό στο τεύχος 77. Ενώ όλα τα Shareware παιχνίδια έτρεχαν κανονικά (και μου προσέφεραν αρκετή διασκέδαση) το πρόβλημα υπάρχει στα demos όπου άλλα παιχνίδια δεν άρχιζαν καθόλου, άλλα "μπλόκαραν" το περιβάλλον WINDOWS, άλλα σταματούσαν χωρίς λόγο, ενώ τις περισσότερες φορές έβγαινε το μήνυμα ότι το πρόγραμμα πρέπει να σταματήσει. Υπάρχει κάποια απάντηση σε όλα αυτά; Μήπως δεν έκανα κάτι σωστά;

Ελπίζω σε δημοσίευση (και σε διαφωτιστική απάντηση). Να συνεχίσετε την καλή δουλειά με λιγότερα προβλήματα στα PC και περισσότερα παιχνίδια. Φιλικά και με αγάπη, Νίκος

Αγαπητέ Νίκο,

1) Ολα καλά.

2) Επειδή η οθόνη σου είναι 15 ίντσες μάλλον θα είναι τελευταίας τεχνολογίας και δεν χρειάζεται να την αλλάξεις. Ισως εάν αναφέρεις το μοντέλο, να μπορέσω να σου πώ περισσότερα.

3) και εμείς θα θέλαμε να δώσουμε μια διαφωτιστική απάντηση σε ότι έχει να κάνει με τα demo προγράμματα που βάζουμε στο CD. Οπως καταλαβαίνεις το κάθε PC έχει το δικό του configuration με τα δικά του χαρακτηριστικά. Ο τρόπος με τον οποίο έχει κατασκευαστεί το PC, απαιτεί καλές γνώσεις πάνω στον τομέα του hardware. Καλώς ή κακώς πολλοί από τους χρήστες δεν έχουν ή δεν θέλουν να αποκτήσουν (τις περιττές για αυτούς) γνώσεις πάνω στο hardware, οπότε συμβαίνουν και τα υπόλοιπα αναπάντεχα. Τα διαφορετικά configuration από υπολογιστή σε υπολογιστή δημιουργούν προβλήματα. Οπως καταλαβαίνεις δεν μπορούμε να διασφαλίσουμε ότι το demo θα τρέχει 100% και στο δικό σου PC.

Μπορεί κάποιες από τις ρυθμίσεις της κάρτας ήχου όπως η Base Address να μην είναι σωστές (crash), μπορεί να μην έχεις DirectX (ddraw missing), μπορεί να μην έχεις τη σωστή έκδοση του DirectX (κολλάει), μπορεί να μην υποστηρίζεται κάποιο περιφερειακό σου από το DirectX (μπλε οθόνη με μήνυμα λάθους), μπορεί να τρέχεις το παιχνίδι με ανοικτό κάποιο άλλο πρόγραμμα (σε Windows) που να κολλάει τον υπολογιστή (κολλάει).

Μπορεί να μην έχεις το αναγκαίο ελεύθερο χώρο στον δίσκο σου (και το παιχνίδι να μην σε ενημερώνει, απλά να κολλάει), μπορεί η VGA σου να μην υποστηρίζει ένα συγκεκριμένο video mode (δεν βλέπεις τίποτε). Μπορεί να έχεις φορτώσει κάποιο memory resident πρόγραμμα που να δημιουργεί conflict (crash), μπορεί να μην έχει αρκετή base ή ems ή xms μνήμη ο υπολογιστής σου (μήνυμα λάθους), μπορεί να υπάρχει ασυμβατότητα με κάποιο από τα περιφερειακά και να σε κρεμάει, μπορεί να μην συνεργάζεται το DOS4GW ή κάποιος άλλος DOS Extender σωστά με τον επεξεργαστή σου (το ξέρεις ότι μερικοί Cyrix DLC δεν μπορούσαν να εγκαταστήσουν σωστά την beta έκδοση του OS/2 Warp;) κ.λ.π.

Μπορώ να σου αναφέρω χίλιους και δύο λόγους για να μην τρέξει στον υπο-

λογιστή σου ένα παιχνίδι. Όσο αφορά το τεύχος 77, πιστεύω πώς ήταν το πλέον ευκολότερο από άποψη εγκατάστασης των παιχνιδιών αφού τα περισσότερα από αυτά όπως το Flight Unlimited, FX Fighter Turbo, το Indycar Racing 2, το G-Nome κ.λ.π είχαν το δικό τους πρόγραμμα εγκατάστασης.
Μοναδική εξαίρεση ήταν το Gran Prix 2, το οποίο για να τρέξει θα έπρεπε το CD-ROM να είχε drive letter το γράμμα D:, κάτι που είχαμε αναφέρει. Πάντως θα πρέπει να ξέρεις πώς τα παιχνίδια τα ελέγχουμε ένα προς ένα σε διαφορετικούς υπολογιστές.
Εάν κάποιο δεν τρέχει ή προσπαθούμε να βρούμε λύση ή το αφήνουμε εκτός των επιλογών μας.

Αγαπητό USER

Συγχαρητήρια για την καταπληκτική δουλειά που κάνετε πάνω στην ενημέρωση των αναγνωστών.
Βραχυπρόθεσμα σκοπεύω να γίνω κάτοχος ενός Η.Υ. με σκοπό να τον χρησιμοποιήσω για εκπαιδευτικούς σκοπούς (δηλαδή να μου χρησιμεύσει πάνω στις σπουδές μου) και για ψυχαγωγικούς σκοπούς (games), αλλά στερούμαι από βασικές γνώσεις που θα με βοηθήσουν να επιλέξω τον κατάλληλο υπολογιστή.
1) Έχω τη δυνατότητα να διαθέσω γύρω στο ποσό των 500.000 δρχ.
2) Έχω σαν προτίμηση έναν καλό υπολογιστή που θα διαθέτει ένα σχετικά γρήγορο επεξεργαστή, με μνήμη 16 MB RAM και άνω, όσο για τα υπόλοιπα συστήματα που παίρνουν μέρος στη σύνθεση ενός Η.Υ.(κάρτα γραφικών, ήχου κλπ) να ανταποκρίνονται ικανοποιητικά στις απαιτήσεις που θα έχω από τον υπολογιστή.
3)Τελικά ποιοι είναι οι καλύτεροι επεξεργαστές, οι 686 ή οι Pentium;
4)Ποιόν υπολογιστή μου προτείνετε με το ποσό των 500.000 δρχ που θα διαθέσω;
Φιλικά ο Αλέξης.

Αγαπητέ Αλέξη,
1) Με αυτά τα λεφτά αγοράζεις ένα σύστημα, που βρίσκεται κατά πολύ πάνω από τον μέσο όρο.
2) Μπορείς να πάρεις έναν Intel Pentium στα 200 MHz με MMX, 32 MB μνήμης, 1,2 GB Fireball, CD-ROM 8X ή άνω, κάρτα ήχου 16 bit, ποιοτική οθόνη 15 ιντσών κ.λ.π. Με λίγο ψάξιμο μπορείς να βρεις και καλύτερες τιμές.
3) Αν και δεν έχουμε τίποτε με τις άλλες εταιρείες, πιστεύουμε πώς η Intel αυτή τη στιγμή παράγει αξιόπιστους και συμβατούς επεξεργαστές. (Τα bugs του συνεπεξεργαστή δεν έθιξαν την αξιοπιστία του).
4) Νομίζω πώς αυτό σου το απάντησα στην ερώτηση 2.

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας από τους συνδρομητές σου και είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω. Δεν έχω πάρει ακόμα τον δρόμο της αγοράς ενός COMPUTER, λόγω της έλλειψης χρημάτων, αναποφασιστικότητας και αναμονής καινούριας τεχνολογίας (DVD, 3-D κάρτες γραφικών, 64 BIT κάρτες ήχου). Έχω όμως έναν 386/40 (;;!!) και σκέφτομαι να αγοράσω γι' αυτόν ένα MULTIMEDIA KIT (2xCD-ROM, 16BIT κάρτα ήχου, μικρής ισχύος ηχειάκια) για τις περιορισμένες εφαρμογές μου.
1. Είναι καλή απόφαση; Το ξέρω ότι η απάντηση θα είναι αρνητική αλλά έχω σκεφτεί και πειστεί ότι μέχρι να αγοράσω Η.Υ. θα με ικανοποιεί.
2. Η εγκατάστασή τους (CD-ROM, κάρτα ήχου, ηχεία) είναι εύκολη δουλειά; Δηλαδή ξεβιδώνεις - βιδώνεις και πληκτρολογείς INSTALL;
3. Τί MINIMUM απαιτήσεις έχουν τα CD που δίνεις σε κάθε τεύχος;
4. Ο Η/Υ μου είναι μάρκας DTK (έτσι γράφει τουλάχιστον). Είναι καλή και γνωστή μάρκα;
5. Έχω ακούσει ότι οι υπολογιστές CYRIX είναι φτηνότεροι από τους INTEL που είναι αξιόπιστοι. Τί πρόβλημα παρουσιάζουν (αν παρουσιάζουν);
6. Τί περίπου παραπάνω σου προσφέρει η αγορά μιας 3-D κάρτας γραφικών;
7. Τί έχεις ακούσει για τα ZIP, JAZZ DRIVES; (αξιοπιστία-τομές-ευκολία)
8. Αν κάνω μια βόλτα στα μαγαζιά της Αθήνας θα βρω τις δισκέτες BOOT του DOS 6.0; Ρωτάω γιατί το DOS μου (6.0) έχει σβήσει μερικά αρχεία και θέλω να τα ξαναβρώ. Θα χάσω τα παλιά μου αρχεία αν κάνω INSTALL από το καινούριο DOS;
9. Πόσο έχει φτάσει περίπου η τιμή των 8 MB RAM; Η εγκατάστασή τους στο PC μου είναι εύκολη δουλειά;
10. Το MULTIMEDIA KIT που περιέγραφα παραπάνω τί απαίτηση θα έχει περίπου σε RAM;
Ελπίζω σε δημοσίευση και απάντηση. Ευχαριστώ, Κων/νος Κεσίσογλου
Υ.Γ1 Αναμένονται καινούρια γράμματα.I'LL BE BACK. Υ.Γ2 Κέρδισα στο παιχνίδι θησαυρού;

Αγαπητέ Κωνσταντίνε,
1) Εάν δεν έχεις αποφασίσει να κάνεις upgrade στον υπολογιστή σου, τότε το multimedia kit που αναφέρεις, σίγουρα θα σε βοηθήσει να πάρεις την απόφαση.
2) Κάπως έτσι. Αγοράζεις, διαβάζεις manual, ξεβιδώνεις, εγκαθιστάς, βιδώνεις, πληκτρολογείς install και μετά αποφασίζεις να κάνεις γενικό upgrade στον υπολογιστή σου.
3) Να έχεις CD ROM.
4) Είναι μια ποιοτική μάρκα.
5) Οι Cyrix είναι πράγματι φτηνότεροι, αλλά έχουν αργότερους συνεπεξεργαστές για τις μαθηματικές πράξεις συγκριτικά με τους Intel.
Εάν στο μέλλον αποφασίσεις να ασχοληθείς με πακέτα γραφικών ή ήχου (όπου χρησιμοποιούνται πολλά μαθηματικά) τότε θα χρειαστείς και γρήγορο συνεπεξεργαστή.
6) Επιταχύνει σημαντικά τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν 3D γραφικά, με αποτέλεσμα να έχουν μεγαλύτερη ταχύτητα με ποιοτικότερο animation, καλύτερα γραφικά και πολλά επιπλέον εφέ όπως ομίχλη, διαφανείς εκρήξεις κ.λ.π.
Φυσικά τα παραπάνω επιτυγχάνονται και από τις απλές VGA, με τη διαφορά ότι χρησιμοποιείται κατά κόρον ο επεξεργαστής σε αντίθεση με τις 3D accelerated όπου αφοσιώνεται ο επεξεργαστής γραφικών.
7) Το ZIP είναι μια πολύ καλή αγορά όσον αφορά τον τομέα της αξιοπιστίας. Συνδέονται στην παράλληλη θύρα γεγονός που σημαίνει ότι μεταφέρονται πολύ εύκολα και ότι μπορούν να συνδεθούν σε οποιοδήποτε υπολογιστή (ακόμα και φορητό) χωρίς να χρειαστεί να τον ανοίξεις.
8) Μάλλον θα πρέπει να κάνεις τη βόλτα και να μας πεις και εμάς τί σου είπαν.
9) Τα 8 MB θα κοστίζουν περίπου 11.000

χιλιάδες δραχμές.
10) Το Multimedia Kit δεν δεσμεύει ή απαιτεί μνήμη.

Αγαπητό User,

έχω μια απορία για ένα tip των Worms. Κάνοντας Install του παραπάνω παιχνίδι και παίζοντας εν συνεχεία με τα αγαπητά μου σκουλήκια ανακάλυψα πώς στο DEMO υπήρχαν "Mole Bombs" ενώ στο ολοκληρωμένο παιχνίδι όχι. Θέλω πώ πώς ούτε στα Weapon Options υπήρχαν, ούτε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ετσι λοιπόν σας εκλιπαρώ να μας δώσετε το "tip" για να καταφέρουμε να δούμε αυτή την πολυπόθητη βόμβα εν δράση.

Υ.Γ: Το παραπάνω Fax στάλθηκε από το Κεφαλάρι Δράμας. Είμαστε 10 και όλοι πωρωμένοι Wormers.
Ζάχος Αντώνης.

Αγαπητέ Αντώνη,
Υπάρχουν διάφοροι κωδικοί για αυτή τη δουλειά. Δοκίμασε να πληκτρολογήσεις BOEBOE η BAABAA όταν βρίσκεσαι στην οθόνη των όπλων

Αγαπητό User,

είμαι ένας σχετικά παλιός αναγνώστης (τεύχος 22) και σε διαβάζω ανελλιπώς από τότε που απέκτησα Η/Υ. Προτού εκθέσω τις απορίες μου, θα ήθελα να δηλώσω ότι είμαι αγνός λάτρης των adventures και εννοώ τα καλά και ποιοτικά adventures και όχι τις τελευταίες κυκλοφορίες που δεν έχουν να επιδείξουν τίποτε περισσότερο από <<εκθαμβωτικά>> γραφικά και άψογο ήχο. Εχω αγανακτήσει με την εκχείλιση της αγοράς είτε από κοινότυπα παιχνίδια τύπου Doom ή από σαχλά adventure που δεν δίνουν σημασία σε ουσιαστικά στοιχεία όπως το σενάριο, τους γρίφους κ.λ.π. Αίσχος!
Και τώρα που εκτονώθηκα ας περάσω στις ερωτήσεις.
1) Είμαι κάτοχος ενός 486 DX 50 MHz, 8 MB Ram, 2xCD-ROM και σκέφτομαι να το αναβαθμίσω σε Pentium 200 MHz, 24 MB RAM και 16x CD-ROM. Πόσο καιρό θα με καλύψει η παραπάνω σύνθεση.
2) Αληθεύει ότι τα 16x CD-ROM είναι κάπως ελαττωματικά;
3) Εχω μια TSENG ET4000 με 1MB DRAM. Μήπως χρειάζεται και αυτή αναβάθμιση;
4) Θεωρείς τα Windows 95 απαραίτητη προσθήκη σε έναν Pentium;
5) Πρόσφατα αγόρασα το Broken Sword. Είναι καταπληκτικό! Κολλάω όμως, όπως και κάποιοι φίλοι μου στον γρίφο με την κατσίκα στην Ιρλανδία. Ξέρω ότι δεν στέλνεις λύσεις στα σπίτια των αναγνωστών. Μήπως όμως θα μπορούσες να μας βοηθήσεις μέσω της στήλη Tips. Εάν αυτό δεν είναι δυνατόν γιατί να μην δημοσιεύσεις στο προσεχές τεύχος ολόκληρη τη λύση του παιχνιδιού αυτού; Ξέρω πολλά άτομα που θα ήθελαν τη λύση εκτός από εμένα.
Ελπίζω σε δημοσίευση (έστω και αποσπασματική) της επιστολής μου και ακόμα περισσότερο δημοσίευση της λύσης του εκπληκτικού προαναφερθέντος Adventure.
Ο <<Αιχμηρός>> (πάντα σε φιλικούς τόνους) Γιώργος.

<<Αιχμηρέ>> Γιώργο,
είναι αλήθεια πώς τα περισσότερα νέα adventures δίνουν μεγάλη βάση στην εμφάνιση (γραφικά, ήχο) και όχι στην υπόθεση. Φυσικά υπάρχουν και εξαιρέσεις αλλά σε γενικές γραμμές ισχύει αυτός ο κανόνας.
1) Ο επεξεργαστής που θέλεις να αγοράσεις θα μπορέσει να σε καλύψει για ένα μεγάλο χρονικό διάστημα. Από ένα, δύο ή τρία χρόνια κατά προσέγγιση. Αφού κάνεις το μεγάλο βήμα της αναβάθμισης, φρόντισε ο επεξεργαστής σου να υποστηρίζει και MMX.
2) Ελαττωματικά όχι. Μπορεί να συναντήσεις μικροατέλειες από κατασκευαστή σε κατασκευαστή.
3) Ναι θα χρειαστεί και αυτή αναβάθμιση. Σου θυμίζω ότι μια αργή κάρτα γραφικών μπορεί να ρίξει κατά πολύ τις επιδόσεις ενός γρήγορου PC.
4) Οχι δεν είναι απαραίτητα, αφού το DOS κάνει και αυτό τη δουλειά του. Ωστόσο οι περισσότερες εφαρμογές γράφονται για τα Windows 95. Αν και δεν είναι απαραίτητα, μάλλον θα αναγκαστείς να τα εγκαταστήσεις.
5) Αγαπητόν τέκνον μου, ούκ έστιν ανησυχίαν διαν τη λύσην που εζήτησες, σύ και οι σύντροφοι σου. Γεννηθήτω το θέλημα σας. Η λύσις του Broken Sword κατεχωρήθει στην queue.

Αγαπητό USER, οφείλω να σου δώσω συγχαρητήρια για το πολύ καλό περιοδικό, το οποίο πρώτη φορά παίρνω. Είμαι φοιτητής τουριστικών επιχειρήσεων και μόλις δύο μήνες έχω που αγόρασα PC. Είμαι φανατικός των VIDEO παιχνιδιών, σχεδόν άρρωστος. Και έτσι όταν είδα τα περιεχόμενα του CD-ROM του τεύχους 81 ξετρελάθηκα και το αγόρασα αμέσως. Η ύλη του περιοδικού σας με εντυπωσίασε και οφείλω να σας πώς ότι κατέληξα ότι αυτό το περιοδικό θα αγοράζω κάθε μήνα.
Ομως δυστυχώς ένα γεγονός με στεναχώρησε πάρα πολύ. Ανοίγοντας τη ζελατίνα του περιοδικού είδα έντρομος ότι όλη η επιφάνεια του CD-ROM είχε αμυχες και γρατζουνιές. Δεν έχω γνώσεις ακόμα σε αυτά τα πράγματα γιατί τώρα μαθαίνω τα Windows 95, αλλά αυτό που ξέρω είναι ότι το PC δεν το δέχεται γιατί είναι σχεδόν κατεστραμμένο. Δεν ξέρω ποιός ευθύνεται για αυτό, εγώ θεώρησα καλό να σας το πώ. Σας μιλάω ειλικρινά ότι έχω σκάσει που δεν μπορώ να δώ τα ενδιαφέροντα περιεχόμενα του CD-ROM.
Σας ευχαριστώ που με ακούσατε και πάλι συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη του περιοδικού σας. Αυτά συμβαίνουν.
Νίκος Βασιλειάδης.

Αγαπητέ Νίκο,
Σε ευχαριστούμε πολύ για τα καλά σου λόγια και τις παρατηρήσεις σε ότι αφορά το CD-ROM του περιοδικού.
Οπως πολύ καλά προανέφερες αυτά συμβαίνουν, αφού τα περιοδικά διανύουν πολλά χιλιόμετρα για να ταξιδέψουν από το πρακτορείο μέχρι τα σημεία πώλησης τους. Ωστόσο όταν συμβαίνει αυτό δεν θα πρέπει να ανησυχείς ή να στεναχωριέσαι. Μπορείς πολύ απλά να επιστρέψεις το περιοδικό εκεί από όπου το αγόρασες και να ζητήσεις να στο αλλάξουν.
Εάν ωστόσο δεν έχουν άλλο διαθέσιμο περιοδικό, μπορείς να μας στείλεις πίσω το χαλασμένο CD και εμείς με τη σειρά μας να σου στείλουμε ένα καινούριο. Αυτό φυσικά δεν ισχύει μόνο για εσένα, αλλά και για τον κάθε αναγνώστη.
ΥΓ: Please don't worry, be happy!

Inside Out

του Δ.Χρυσοχού

Σε αυτό το τεύχος θ' ασχοληθούμε με τον επαναπρογραμματισμό των Fonts της κάρτας γραφικών μας. Σε πολλά προγράμματα, όπως για παράδειγμα στα Norton Utilities, παρατηρούμε να εμφανίζονται σε textmode σύμβολα και χαρακτήρες που δεν ανήκουν στο standard του ASCII set. Αυτό συμβαίνει επειδή η EGA/VGA δίνει τη δυνατότητα στον προγραμματιστή να επέμβει στη γεννήτρια χαρακτήρων και να δημιουργήσει δικούς του. Απεναντίας αυτό δεν είναι δυνατό να πραγματοποιηθεί με μια απλή CGA, αφού η γεννήτρια δεν επαναπρογραμματίζεται. Η ρουτίνα που παρουσιάζουμε, σας επιτρέπει να επέμβετε στα fonts του συστήματος σας, να δημιουργήσετε δικά σας και να τα χρησιμοποιήσετε πολύ εύκολα μέσα στην εφαρμογή σας. Εάν μάλιστα τοποθετήσετε τους χαρακτήρες τον ένα δίπλα στον άλλο σε μορφή τετραγώνου π.χ. 16x16, μπορείτε να σχηματίσετε οποιαδήποτε εικόνα θέλετε. Φυσικά πάντα αναφερόμαστε σε μονόχρωμα γραφικά, αφού ένας χαρακτήρας μπορεί να περιέχει δύο χρώματα.

Ο επαναπρογραμματισμός των χαρακτήρων γίνεται με τη χρήση interrupts. Καλούμε λοιπόν το interrupt 10h, υπολειτουργία 11h, με παραμέτρους τον ascii κωδικό του χαρακτήρα που θέλουμε να αλλάξουμε και τη διεύθυνση του πίνακα που περιέχει τα κωδικοποιημένα bytes του χαρακτήρα. Φυσικά περνάμε και άλλες παραμέτρους όπως το σετ χαρακτήρων στο οποίο αναφερόμαστε (η VGA έχει δύο σετ 256 χαρακτήρων), το πλάτος σε bytes του χαρακτήρα κ.λ.π.

Ενας χαρακτήρας έχει πλάτος 8 και ύψος 16 pixels (8x16). Η κωδικοποίηση του γίνεται ως εξής: τα 8 pixels της οριζόντιας διάστασης κωδικοποιούνται σαν ένα byte, δηλαδή κάθε pixel αντιστοιχεί σε 1 bit. Ως αποτέλεσμα χρειάζονται 16 τέτοια bytes για να περιγράψουμε έναν ολόκληρο χαρακτήρα. Το πρόγραμμα που ακολουθεί, αντικαθιστά 6 από τους χαρακτήρες του ASCII table, με χαμογελαστά πρόσωπα. Για να εμφανίσετε τον νέο χαρακτήρα στην οθόνη αρκεί να εκτελέσετε την εντολή write (chr(xx)) όπου xx ο ASCII κωδικός του. Το ίδιο συμβαίνει και για τις υπόλοιπες γλώσσες προγραμματισμού. Για να επαναφέρετε το παλιό σετ χαρακτήρων αρκεί να εκτελέσετε την εντολή textmode (co80).

```
Program Redefine;
Uses
Dos,Crt;
Procedure loadChar;
CharData: ByteArray;
Const
numnewChars = 6;
Type
ByteArray = Array[0..15] of Byte;
CharArray = Array[1..numnewChars] of Record
                                    CharNum: Byte;
                                    CharData:Bytearray;
                                    End;
Const newChars: CharArray = (
(CharNum: 21;
CharData:($00,$00,$E7,$A5,$E7,$00,$00,$08,$18,$38,$00,$00,$C3,
$C3,$7E,$00)),
(Charnum: 4;
CharData:($00,$00,$E7,$A5,$E7,$00,$00,$08,$18,$38,$00,$00,$7E,$C,$C3,$00)),
(Charnum: 19;
CharData:($AA,$AA,$FE,$00,$EE,$AA,$EE,$00,$08,$18,$38,$00,$C6,$C6,$7C,$00)),
(Charnum: 17;
CharData:($03,$07,$FF,$00,$0E,$0A,$0E,$00,$00,$01,$03,$00,$08,$0,$00,$00)),
(Charnum: 23;
CharData:($C0,$E0,$FF,$00,$E0,$A0,$E0,$00,$80,$80,$80,$10,$10,
$E0,$00,$00)),
(Charnum: 24;
CharData:($E7,$42,$00,$C3,$A5,$E7,$00,$08,$18,$38,$00,$00,$7E,$F,$81,$00))
Var
r: Registers;
i: Byte;
begin for i:= 1 to numnewChars do
With r do
begin
ah:= $11;
{ υπολειτουργία 11h}
al:= $0;
bh:= $10;
{ πλήθος bytes ανά χαρακτήρα }
bl:= 0;
{ σετ χαρακτήρων που θα επέμβουμε }
cx:= 1;
{ πλήθος χαρακτήρων που επεμβαίνουμε }
dx:= NewChars[i].CharNum;
{ η ascii τιμή του}
es:= seg(NewChars[i].CharData);
{ es:bp -> ταμπλό με τα bytes του }
bp:= ofs(NewChars[i].CharData);
intr($10,r);
{ καλούμε το int 10h }
end; end;
begin
clrscr;
loadChar;
Writeln('Char(21) is now ',chr(21));Writeln;
Writeln('Char(04) is now ',chr(04));Writeln;
Writeln('Char(19) is now ',chr(19));Writeln;
Writeln('Char(17) is now ',chr(17));Writeln;
Writeln('Char(23) is now ',chr(23));Writeln;
Writeln('Char(24) is now ',chr(24));Writeln;
readln;
Textmode(co80);
Writeln('Char(21) is now ',chr(21));Writeln;
Writeln('Char(04) is now ',chr(04));Writeln;
Writeln('Char(19) is now ',chr(19));Writeln;
Writeln('Char(17) is now ',chr(17));Writeln;
Writeln('Char(23) is now ',chr(23));Writeln;
Writeln('Char(24) is now ',chr(24));Writeln; end
```

Char(21) is now
Char(04) is now
Char(19) is now
Char(17) is now
Char(23) is now
Char(24) is now

Παλιά Τεύχη

Μετά από επιθυμία πολλών αναγνωστών μας, συγκεντρώσαμε όλα τα τεύχη του USER και σας τα παραθέτουμε. Άλλωστε μην ξεχνάμε... ο παλιός είναι αλλιώς.

* Τα τεύχη που λείπουν έχουν εξαντληθεί

ΠΑΛΑΙΑ ΤΕΥΧΗ ΤΟΥ USER ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ:

DATAPOINT: ΣΟΛΩΜΟΥ & ΜΠΟΤΑΣΗ 9, ΤΗΛ.: 3303039 - 3302694

Α4: ΜΠΟΤΑΣΗ 5, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3302220


Τεύχος 1
Συγκριτικό Combat Pilot και Falcon.


Τεύχος 2
TEST Digi View, Mega Drive


Τεύχος 3
HARDWARE TEST Sam Coupe


Τεύχος 4
TEST ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ MODEM


Τεύχος 5
Computers και Sex


Τεύχος 6
Computers & Τρόμος, Spell Shop Hero's Quest


Τεύχος 7
CD-ROM Παιχνίδια, Spell Shop Larry III, Larry II, Kings Quest IV, Space Quest III


Τεύχος 8
TEST Amstrad Plus, Spell Shop Larry III Μέρος Α'


Τεύχος 9
Εγχειρίδιο: Red Storm Rising, It came from the desert Μέρος Α', Spell Shop Larry III Μέρος Β'


Τεύχος 10
Εγχειρίδιο: Xenomorph, It came from the desert Μέρος Β', Spell Shop Police Quest I


Τεύχος 11
Εγχειρίδιο: The Kristal, TV Sports Football, Spell Shop Larry I, Uninvited


Τεύχος 12
Εγχειρίδιο: Kult, Falcon, Spell Shop Mean Streets. ΘΕΜΑ Disney Aimation Studio


Τεύχος 13
Εγχειρίδιο: Space Ace, Bomber, Spell Shop Larry II Μέρος Α'


Τεύχος 14
Εγχειρίδιο: Batman, Infestation Spell Shop: Larry II Μέρος Β', The Secret of the Monkey Island Μέρος Α' Colonel's Bequest Μέρος Α'


Τεύχος 15
Εγχειρίδιο: Kick Off Player Manager, Kalahaan, Spell Shop Colonel's Bequest Μέρος Β'


Τεύχος 17
Εγχειρίδιο: Battle Command, Speedball II, Spell Shop Loom


Τεύχος 19
Εγχειρίδιο: Their Finest Hour, Simearth, Spell Shop The Secret Of The Monkey Island


Τεύχος 20
Εγχειρίδιο: Bat, Wing Commander, Spell Shop Space Quest I


Τεύχος 21
Εγχειρίδιο: Shadow Of The Beast II, Spell Shop Quest For Glory II Μέρος Α'


Τεύχος 22
Εγχειρίδιο: Powermonger, Spell Shop Quest For Glory II Μέρος Β'


Τεύχος 23
Spell Shop Indiana Jones and the Last Crusade Μέρος Α'


Τεύχος 24
Εγχειρίδιο: Utopia, Gods, Rick Dangerous 2, Spell Shop Indiana Jones and the Last Crusade Μέρος Β', Larry 5 Μέρος Α'


Τεύχος 25
Εγχειρίδιο: Vendetta Μέρος Α', Colorado, Leander, Spell Shop Willy Beamish


Τεύχος 26
Εγχειρίδιο: Kick Off 2, Ghouls'N' Ghosts, Vendetta Μέρος Β', Spell Shop Larry 5 Μέρος Β'


Τεύχος 27
Εγχειρίδιο: Battlehawks 1942, ELF, Spell Shop Conquest of the Long Bow


Τεύχος 28
Εγχειρίδιο: Flames OfFreedom, Drakkhen, Might and Magic 3


Τεύχος 29
Εγχειρίδιο: Another World, Spell Shop Eco Quest 1


Τεύχος 30
Εγχειρίδιο: Formula One Grand Prix, Spell Shop Indiana Jones and the Fate Of Atlantis Μέρος Α'


Τεύχος 31
Εγχειρίδιο: Street Fighter II, Spell Shop Indiana Jones and the Fate Of Atlantis Μέρος Β'


Τεύχος 32
Εγχειρίδιο: Super Mario World, SimAnt, Flames of Freedom, Last Ninja 3, Spell Shop Space Quest I, Space Quest IV


Τεύχος 33
Εγχειρίδιο: Shadow Of The Beast 3 Μέρος Α', Xenophobe, Civilization, Spell Shop King's Quest 6 Μέρος Α'


Τεύχος 34
Εγχειρίδιο: Roger Rabbit's Hare Raising Havoc, Shadow of the Beast 3 Μέρος Β', Spell Shop King's Quest 6 Μέρος Β'


Τεύχος 35
Εγχειρίδιο: Bart Simpson vs Space Mutants Μέρος Α', Navy Seals, Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος Α'


Τεύχος 36
Εγχειρίδιο: Life and Death Μέρος Α' Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος Β', Darkseed


Τεύχος 37
Εγχειρίδιο: Life and Death Μέρος Β' Spell Shop Gateway


Τεύχος 38
Εγχειρίδιο: Goblins 2 Μέρος Α' Spell Shop Legend of Kyrandia


Τεύχος 39
Εγχειρίδιο: Goblins Μέρος Β', Spell Shop Shadow of the Comet


Τεύχος 40
Εγχειρίδιο: Goblins 2 Μέρος Γ', Spell Shop Ultima Underworld II


Τεύχος 41
Εγχειρίδιο: Chuck Rock Μέρος Α', Spell Shop Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra


Τεύχος 42
Εγχειρίδιο: Chuck Rock Μέρος Β', Spell Shop Day of the Tentacle


Τεύχος 43
Εγχειρίδιο: Megalomania Μέρος Α', Spell Shop Alone in the dark Μέρος Α'


Τεύχος 44
Εγχειρίδιο: Seal Team Μέρος Α', Spell Shop Alone in the dark Μέρος Β', Sam N' Max, Goblins 3

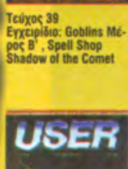

Τεύχος 45
Εγχειρίδιο: Seal Team Μέρος Β', Megalomania Μέρος Β' Spell Shop Ringworld, Simon the Sorcerer


Τεύχος 46
Εγχειρίδιο: Dizzy Prince of the Yolk Folk, Spell Shop Space Quest 5: The Next Mutation, Black Cauldron, Companions of Xanth Μέρος Α'

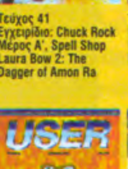

Τεύχος 47
Εγχειρίδιο: Nippon Safes inc, Spell Shop Gabriel Knight

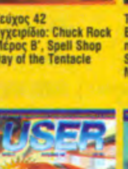

Τεύχος 48
Spell Shop Rex Nebular and the Cosmic Gender-Bender, Personal Nightmare


Τεύχος 49
Spell Shop Dracula Unleashed, Veil of Darkness, Innocent Until Caught Μέρος Α'

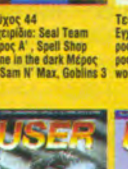

Τεύχος 50
Spell Shop Kyrandia II, Innocent Until Caught Μέρος Β'


Τεύχος 52
Spell Shop Shadow of the Comet, Dragonsphere


Τεύχος 54
Spell Shop Day of the Tentacle, Lost in Time Μέρος Β'


Τεύχος 61
Αφιέρωμα στις σχολές πληροφορικής


Τεύχος 62
Hi Octaine, Simon The Sorcerer 2, Ex-Fighter, Pl. Manager 2, Gazzilionaire


Τεύχος 63
Phantasmagoria, Fade to Black, Magic Carpet 2, Primal Rage, Apache Longbow


Τεύχος 64
Spellshop: Larry 6, Phantasmagoria, Prisoner of Ice


Τεύχος 65
Spellshop: Hell, Simon the Sorcerer II


Τεύχος 66
Spellshop: Universe, Noctropolis

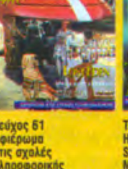

Τεύχος 67
Spell Shop: Flight of the Amazon Queen

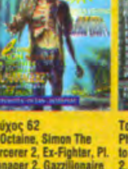

Τεύχος 68
Spell Shop: The Dig


Τεύχος 69
Spell Shop: The Beast Within


Τεύχος 70
Spell Shop: King's Quest 7, Time Gale


Τεύχος 71
Spell Shop: Shivers


Τεύχος 72
Spell Shop: Terra Nova


Τεύχος 73
Spell Shop: Warcraft 2, Ceasar 2


Τεύχος 74
Spell Shop: Ripper


Τεύχος 75
Spell Shop: Pandora's derective α' μέρος


Τεύχος 76
Spell Shop: Pandora's derective β' μέρος


Τεύχος 77
Spell Shop: Normality, Chronicles of the sword


Τεύχος 78
Spell Shop: Tomb raider α' μέρος. Οδηγός στρατηγικής: Syndicate wars α' μέρος


Τεύχος 79
Spell Shop: Tomb raider β' μέρος. Οδηγός στρατηγικής: Syndicate wars β' μέρος

NIKAIA COMPUTERS CENTER Π.ΡΑΛΛΗ 170 NIKAIA TK. 184 54 • **ΤΗΛ. 4951816 4965511 FAX 4951816 • NIKAIA COMPUTERS CENTER Π.ΡΑΛΛΗ 170 NIKAIA TK.184 54 •**

NIKAIA COMPUTERS CENTER

SERVICE Η/Υ ΚΑΙ AMIGA.
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ COMPUTER LOGIC-SINGULAR
ΑΝΟΙΧΤΑ ΟΛΑ ΤΑ ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ

UPGRADE

PENTIUM (SOYO) 5 VA2	27.000
PENTIUM (SOYO) AISTH	CALL
PENTIUM (SOYO) 512	28.000
PENTIUM (SOYO) 5VX5+SOUNDCARD	CALL
PENTIUM (SOYO) 5VMS	33.900
PENTIUM (SOYO) 5TT5	43.900
PENTIUM (SOYO) ELITE P5VX (256)	23.900
PENTIUM (SOYO) 5VT5	28.900
P5 BIOTEQ TBC	29.900
P5 BIOTEQ TVD	26.900
P5 BIOTEQ ATX (512)	37.000
PENTIUM FPMVX 256	27.900

CPU

INTEL P5 120 MHZ	CALL
INTEL P5 133 MHZ	33.900
INTEL P5 150 MHZ	44.000
INTEL P5 166 MHZ	48.000
INTEL P5 200MHZ	CALL
CYRIX PLUS 120	16.900
CYRIX PLUS 166	23.000
CYRIX PLUS 200	31.000
MMX 166 MHZ	90.000
MMX 200 MHZ	CALL
AMD 133 MHZ	23.900
AMD 150 MHZ	24.900
AMD 166 MHZ	32.000

HARD DISK

HD 1,2 GB Fireball TM	53.000
HD 2,1 Fireball TM	65.000
HD 3,2 Fireball TM	80.000
HD 1,2 A Big Foot	CALL
HD 2,5 A Big Foot	CALL
HD 6,4 A Big Foot	110.000
HD 1030	50.000
HD 2.50 GB	ΠΡΟΣΦΟΡΑ CALL

ΜΝΗΜΕΣ

Simms 1 MB	5.500
Simms 4MB 72 PIN 32 bit	6.500
Simms 8MB 72 Pin	12.000
Simms 16 MB 72 PIN	25.000













GAMES

ΟΛΕΣ ΟΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ
UPS ABLER...CALL







CD-ROM (ΠΡΟΣΦΟΡΑ

CD ROM 12x MITSUMI	27.000
CD ROM 10x OCTEC	CALL
CD ROM 12x TOSHIBA	23.900
CD ROM 16x TOSHIBA	25.900
CD ROM 8x MITSUMI	CALL
CD ROM 6x MITSUMI	CALL
CD ROM 8x PANASONIC	CALL
CD ROM 16x HITACHI	22.000
CD ROM 8x AZITEC	19.000
CD ROM 10x AZITEC	21.000
CD ROM 12x AZITEC	23.000

FAX/MODEM

FAX/MODEM ZOOM 14.4 Int	CALL
FAX/MODEM /VOICE ZOOM 14.4 Int	CALL
FAX/MODEM ZOOM 28.8 Int	28.000
FAX/MODEM ZOOM 28.8 Ext	CALL
FAX/MODEM/VOICE ZOOM 28.8 Ext	CALL
FAX/MODEM TARGET 33.6 Int	30.000
FAX/MODEM TARGET 33.6 Ext	CALL
FAX/MODEM Supra 33.6 Int.Pup	CALL

MODEM BOCA

External 14.400 ΠΡΟΣΦΟΡΑ	CALL
Internal 14.400	CALL
Internal 14400+voice	15.000
Internal 14400 +voice+sound	CALL
Internal 28800	CALL
External 28800	CALL

VGA CARD's

VGA CARD's

S3 TRIO 2MB	12.900
DIAMOND 3D 2000 EDO	28.000
DIAMOND 968 2MB-VRAM	CALL
MATROX MILL 2MB	50.900
MATROX MILL 4MB	68.000
MATROX MYSTIQUE	31.000
ATI VGA 1MB	10.000
EXPERT COLOUR 1MB	7.900
EXPERT COLOUR 2MB	11.900

SOUND CARDS

SOUNDBLASTER 16 VIBRA	14.900
SOUNDBLASTER 16 VALIUM	22.900
SOUNDBLASTER 32 VALIUM	25.900
SOUNDBLASTER 64 VALIUM	58.000
SOUNDCARD TERRATEC	9.000

ΠΡΟΣΦΟΡΑ
SOUNDCARDS ...5.000

MONITOR

Q monitor - Hantarex - DAEWOO 14"
SONY 15" SX, 15" S72, 17" S72, 10057
VIEW SONIC 15" GS DGT
17" GS DGT, 17" SVGA
EIZO F 35 15"

PRINTERS

EPSON STYLUS PHOTO (720x720)	169.000
EPSON STYLUS 400 (720x720)	73.000
EPSON COLOUR 600 (1440)	113.000
EPSON COLOUR 800 (1440)	158.000
CANNON BJC 70	240.000
CANNON BJC 620	CALL
CANNON BJC 4550	CALL
CANNON BJC 30	CALL
CANNON LASER LBP 465	88.900
CANNON LASER LBP 1260	CALL



ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕ
ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ
Ο ΦΠΑ 18%









ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ ❑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
❑ ΑΝΟΙΧΤΑ ΟΛΑ ΤΑ ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ

ΓΙΑ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ ΕΠΙΣΚΕΥΘΕΙΤΕ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΜΑΣ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΔΩΡΕΑΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ CD's: SHIVERS 4.000 δρχ, HIND 4.000 δρχ, UNDER A KILLING MOON 4.500 δρχ, PRIVATE EYE 3.000 δρχ, RIPPER (6cd's) 7.000 δρχ, URBAN RUNNER (4 cd's) 6.000 δρχ, FIFA 97 4.000 δρχ, CITY OF LOST CHILDREN 3.500δρχ. Τηλ.: 8074852 Στάθης

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 + παιχνίδια + 2 χειριστήρια + mouse + καλώδιο σύνδεσης με τηλεόραση 30.000 δρχ. Τηλ.: (0831)51337 Φάνης

ΑΝΤΑΛΛΑΣΕΤΑΙ GAME BOY με δύο κασέτες MORTAL KOMBAT 3 ΚΑΙ 2 με το παιχνίδι για PC MEGA RACE 2.Τηλ.: 2470611

ΠΩΛΕΙΤΑΙ MEGA DRIVE με ένα μοχλό "χωρίς μετασχηματιστή" αλλά με καλώδιο που μπαίνει πίσω από την τηλεόραση, μέσα σε κούτα με τις κασετες WORMS, SONIC 3D, SONIC, ECCO THE TIDES OF TIME στην τιμή των 50.000 δρχ και ξεχωριστά: SONIC 3D: 13.000, SONIC: 5.000, WORMS: 7.000, ECCO :10.000. MEGA DRIVE: 15.000. Χανιά. Τηλ.: (0821)94649 Ζητήστε τον Ηλία από 6.00 - 8.00 μ.μ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Ευκαιρία! Πωλείται MEGA DRIVE II με ένα χειριστήριο και τα εξής παιχνίδια: SONIC 2, 007, BATMAN στην τιμή των 30.000 δρχ. Τιμή συζητήσιμη. Γιάννης, τηλ.: 6049788

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 πωλείται 20.000 δρχ, μνήμη 512KB 2MB 7.000 δρχ, εξωτερικό drive 10.000 δρχ. Τηλ.: 9425168

ΠΩΛΕΙΤΑΙ 486/80 με 16 RAM, SOUND BLASTER, σκληρός δίσκος 850 MB, έγχρωμο μόνιτορ 14'', mouse, CD ROM PIONEER 4x, SUPER VGA 1mb. Επίσης εγκαταστημένα Windows 95 +OFFICE + PLUS, KEYBOARD 101 KEYS, ηχεία, 1 drive 1,44. Μαζί ΔΩΡΟ ένα joypad και ένα μικρόφωνο. Τιμή 220.000 δρχ. Τηλ.: (0296)34139 ή 35081

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 1200 75.000 δρχ. Επίσης πωλούνται περίπου 500 δισκέτες για AMIGA 40.000 δρχ. (όλες μαζί). Τηλ.: (0321)63939

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Η/Υ 486 Dx2 66 με 16 MB RAM σκληρό δίσκο 340 MB, CD ROM 4 x ACER, Fdd 1,44, Sound card ESS 16 BIT, Ηχεία, SVGA Card CL 5430, οθόνη EIZO ασπρόμαυρη 14" με κρυστ. φίλτρο, mouse. Λογισμικό: DOS 6,22, Windows 3.11. Τιμή 100.000 μόνο. Τηλ.: 3214214 - 3244442

ΑΝΤΑΛΛΑΣΟΝΤΑΙ τα original PC GAMES: GENEWARS, CONQUEST OF THE NEW WORLD, CYBERMAGE. Ολα μαζί ή με το PANDORA DIRECTIVE ή με το FLIGHT SIMILATOR 6.0 ή με το THE DIG. Πωλούνται 5.000, 5.000, 4.000 αντίστοιχα. Τηλ.: (0521)34668.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 1200 75.000. Επίσης πωλούνται περίπου 500 δισκέτες AMIGA 40.000 όλες μαζί. Τηλ.: (0321)63939

ΠΩΛΕΙΤΑΙ έγχρωμη οθόνη 14" SAMSUNG. Τιμή 40.000 δρχ. Τηλ.: 6831830

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ή ανταλλάσονται οι τίτλοι για PC: CRAZY CARS 3, GENE WARS και COORDINATOR. Επίσης πωλείται κάρτα ήχου 16 bit Plug and Play για Windows 95, ηχεία και mouse. Δημήτρης. Τηλ.: (0693)91302 (081)245810

USER USER USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....
....
....
....
....
....
....
....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.......................................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....

ΠΡΟΣΟΧΗ
ΔΕΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΙ
ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

• Η ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΤΩΝ ΑΓΓΕΛΙΩΝ ΕΓΚΕΙΤΑΙ ΣΤΗΝ ΚΡΙΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή No .... με το αντίστοιχο ποσό. Η τιμή του κάθε τεύχους υπολογίζεται με 1.000 δρχ. Τα έξοδα συσκευασίας και αποστολής είναι 250 δρχ. (ανεξάρτητα του αριθμού τευχών).

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:...
ΟΔΟΣ: ....ΑΡΙΘ. ....
Τ.Κ.: .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

ΠΡΟΣΟΧΗ: Το ποσό της ταχυδρομικής επιταγής πρέπει να είναι σωστό (αρ. τευχών Χ 1.000 δρχ. + έξοδα αποστολής 250 δρχ.) διαφορετικά η παραγγελία δεν θα εκτελεστεί

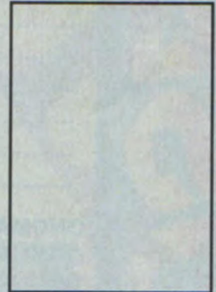
ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή No................ με το ποσό των 9.500 δρχ. αντί των 11.000 δρχ (για την Κύπρο 10.500 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:...ΟΔΟΣ:.....................................
ΑΡΙΘ.: ....Τ.Κ.: .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.............
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:...ΗΛΙΚΙΑ:...........................
ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ: ....

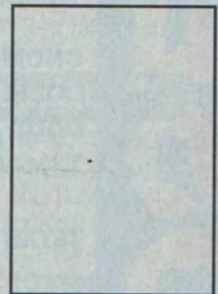
ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



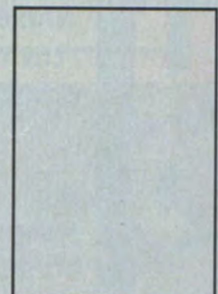
ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

ΜΗΝ ΑΠΕΛΠΙΖΕΣΑΙ!

ΕΝΑΣ ΝΕΟΣ ΣΥΜΜΑΧΟΣ ΕΙΝΑΙ ΣΤΟ ΠΛΑΪ ΣΟΥ



SPELL BOOK

Πάρε τη γνώση στα χέρια σου και άλλαξε τους κανόνες του παιχνιδιού.

Ολοκληρωμένες λύσεις για τα καλύτερα adventures σε PC.



Μέχρι το τέλος του καλοκαιριού ΔΩΡΟ με κάθε SPELLBOOK ένα CD προσφορά του PC POWERPLAY με 45 adventure demos ΚΑΙ 22 λύσεις επιπλέον!!



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Θα ήθελα να παραγγείλω τον πρώτο τόμο του SPELL BOOK. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή No .... με το ποσό των 2.100 δρχ. (1.800 δρχ αξία κάθε τόμου + 300 δρχ έξοδα συσκευασίας και αποστολής.)

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΠΟΛΗ: ....

ΟΔΟΣ: .... **ΑΡΙΘ.:** ....

Τ.Κ.: .... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:** ....

Αν δεν θέλετε να κόψετε το περιοδικό στείλτε μας μία φωτοτυπία.

ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ™

